MANUAL TÉCNICO ZIP

CE



GiGames

Zip

En este Manual Técnico, se describen las principales características técnicas y de funcionamiento del modelo Zip. El diseño y fabricación de esta máquina han sido realizados por GiGames, garantizando el cumplimiento de las Directivas Europeas de Seguridad Eléctrica y de Compatibilidad Electromagnética, así como de la reglamentación autonómica vigente.

Tabla de Contenidos

Nota Legal

1. Transporte y Recepción

El transporte de la máquina deberá realizarse en posición vertical y de forma segura para evitar que reciba posibles golpes o vuelcos.
Se recomienda no apilar ningún paquete sobre el embalaje y que, durante el transcurso del transporte, la máquina no se vea sometida a condiciones climáticas extremas de calor, frío o lluvia.
Al recibir la máquina, es recomendable realizar una inspección visual para comprobar que su transporte se ha realizado correctamente.



SE RECOMIENDA LA LECTURA DE ESTE MANUAL ANTES DE PROCEDER A LA INSTALACIÓN DE LA MÁQUINA

Al desembalar la máquina, será necesario actuar con sumo cuidado para no causar ningún daño a los componentes frágiles que la forman. La cubeta recogemonedas contiene un juego de llaves para abrir la puerta inferior y acceder a la puerta superior o al cajón de recaudación, en el cual se encuentran los siguientes elementos:

- Manual de instalación de la máquina
- Manual del juego instalado
- Kit de fijación pared
- Cable de red
- Etiquetas monedas de los pagadores

2. Instalación

- La máquina deberá instalarse sobre una superficie lisa y plana.

- En ningún caso, se instalará a la intemperie, en lugares húmedos o en ambientes polvorientos.

- La máquina deberá estar alejada de fuentes de calor y radiación infrarroja. En el caso de que se produjeran interferencias en los aparatos eléctricos o electrónicos de sus alrededores, será necesario alejar la máquina lo suficiente hasta que éstas dejen de actuar sobre ella.

- La toma de corriente a la que se conecte la máquina deberá encontrarse en buen estado y disponer de tierra debido a que el equipo es de Clase I.

- La instalación eléctrica del local deberá estar provista de tierra y de los sistemas de protección normalizados que sean necesarios para detectar cualquier fuga de corriente o sobreintensidad. En todo caso, la instalación deberá ser capaz de suministrar las condiciones nominales marcadas en la Chapa de Identidad de la máquina.

- La parte posterior de la máquina está provista de un fusible, de una etiqueta que marca las características de éste y de un interruptor general. Antes de manipular el equipo, el operario deberá desconectar el interruptor o desenchufar la clavija de la red eléctrica.

- Para evitar calentamientos excesivos del equipo, mantenga las rejillas de ventilación despejadas en todo momento, dejando una distancia prudencial entre éstas y la pared.

2.1. Fijación de la Máquina

Como medida de precaución y con el fin de evitar vuelcos accidentales ante cualquier percance o uso inadecuado, la máquina deberá estar fijada a la pared con los anclajes que se suministran en el interior del cajón de recaudación.



EL REGLAMENTO DE JUEGO, DEPENDIENDO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA, NO PERMITE OPERAR CON LA MÁQUINA SI NO ESTÁ FIJADA CORRECTAMENTE.





Detalle Anclaje en Mueble Zip

2.2. Etiquetas y Avisos

El personal técnico deberá prestar especial atención a todos los avisos de precaución que aparecen en este Manual Técnico, así como a las etiquetas que se muestran a continuación y que incorpora la máquina con motivo de conseguir una mayor seguridad tanto de ésta como del usuario.

PRECINTOS
Los precintos y marcas de verificación primitiva de la máquina no deberán ser manipuladas bajo ningún concepto.



DIRECTIVA DE LA UE SOBRE RESTRICCIÓN DE SUSTANCIAS PELIGROSAS



RECOGIDA SELECTIVA DE APARATOS ELECTRÓNICOS Y ELÉCTRICOS



ALTA TENSIÓN



TOMA A TIERRA



FUSIBLE

Etiquetas y Avisos en Máquina

3. Características Técnicas

3.1 VALORES ELÉCTRICOS

V = 110/220 V
f = 50 Hz
FUSIBLE = 2x(T3, 15A/250V) 5x20 mm

3.2 ENTRADA DE CRÉDITOS

Selector de Monedas
Modelo: L66S / X6 D2S CCtalk Multimoneda Azkoyen
Alimentación: 12Vdc
Aceptación: 0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2€

Lector de Billetes
Modelo: NV10 IT CCTalk
Alimentación: 12 Vdc
Aceptación: 5 / 10 / 20 / 50 / 100 y 200€

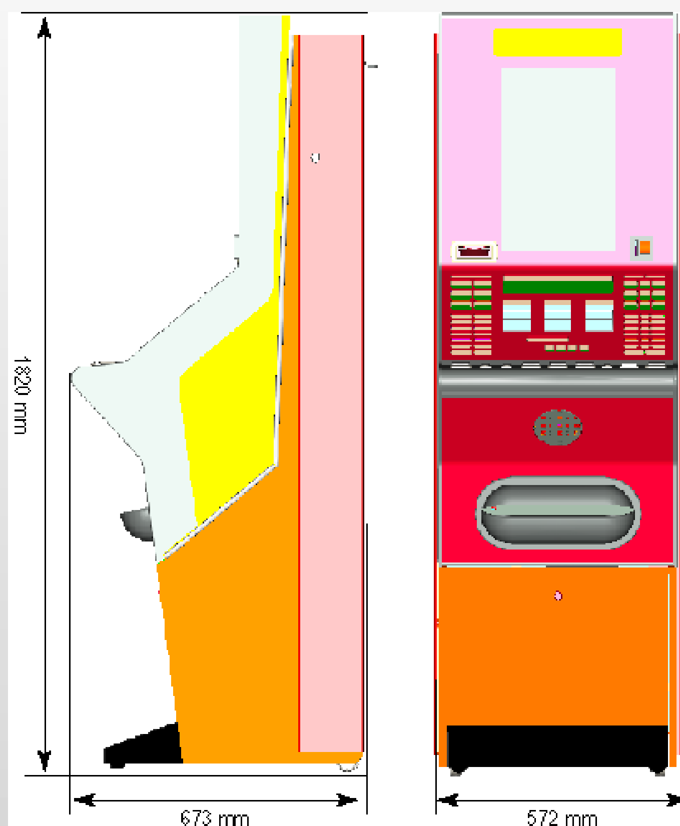
3.3 SISTEMA DE PAGO

La máquina aceptará varias combinaciones de pagadores: podrán instalarse dos o tres, teniendo siempre en cuenta que si se instalan dos pagadores deberán ser del mismo tipo (los dos discriminadores o los dos no discriminadores).
En el caso de instalar tres pagadores, deberán reunirse las siguientes condiciones:

- Los tres pagadores deberán ser no discriminadores.
- Uno de los pagadores será de tamaño grande (capacidad 625 monedas).
- Los otros dos pagadores serán de tamaño mediano (capacidad 425 monedas).

El modelo de pagador utilizado en máquina es el siguiente: Azkoyen Rode U CCtalk / Rode U II CCtalk (discriminador o no discriminador, según se desee).

Llave Externa de Pago Manual
Solo disponible en modelos de salón.



Cotas Mueble Zip

4. Puesta en Marcha

La puesta en marcha de la máquina debe ser realizada por personal técnico cualificado. Antes, deberá tomar la precaución de retirar de los cajones de recaudación todo el material de información, manuales y llaves que acompañan a la máquina en el momento de su adquisición.
Para dejar la máquina lista para el juego, el técnico deberá realizar las operaciones que se describen en cada uno de los puntos a continuación.

4.1. Proceso de Arranque

El proceso de arranque se iniciará automáticamente al alimentar la máquina con todas las puertas cerradas. En los minutos iniciales de arranque, el PC se pondrá en marcha y el sistema realizará una verificación de los principales periféricos de la máquina. En el caso de detectar algún error, aparecerá un mensaje en pantalla identificando la avería.
El SAT inspeccionará el dispositivo que haya producido el error, procederá a su reparación si es posible y, si no, lo cambiará por uno nuevo. Una vez subsanada la avería, se reanudará el proceso de arranque.
Al superar satisfactoriamente la fase de detección de errores, aparecerá una barra de progreso indicando el porcentaje de carga del sistema. Al llegar a 100% ocurrirá lo siguiente:

a) En el caso de haber reiniciado la máquina, aparecerá la pantalla de Identificación de Usuario, proceda tal como se describe en el punto 4.2. Identificación y Menú de Servicio de este Manual Técnico.

b) En el caso de haber realizado un Factory Reset, aparecerá la pantalla "Dispositivos Detectados" en máquina. Según proceda, realice una de las dos acciones que describen a continuación:



Pantalla Dispositivos Detectados

b.1) Pulse "Cobrar" para actualizar la información sobre dispositivos en máquina. Seguidamente, se reiniciará la carga del sistema.

b.2) Pulse "Jugar" para validar la información que se está visualizando. En este caso aparecerá el un mensaje que indicará la necesidad de configurar los parámetros.

Tras realizar cualquiera de las dos acciones anteriores, aparecerá la pantalla de Identificación de Usuario. Proceda tal como se indica en los puntos 4.2. Identificación y Menú de Servicio y 4.3. Reposición Pagadores de este Manual Técnico.

4.2. Identificación y Menú de Servicio

Una vez cargado el juego, si desea configurar la máquina y dejarla lista para jugar, será necesario entrar a Menú de Servicio.

Procedimiento:

1. Abra las puertas inferior y superior.

2. Conmute la posición del interruptor "Test" y cierre la puerta superior.

3. Antes de acceder a Menú de Servicio, aparecerá una pantalla de Identificación de Usuario (ver capítulo 5.2.5. Control de Acceso) en la que además se mostrarán las instrucciones para navegar por los menús utilizando los pulsadores de la consola. Realice los siguientes pasos:

   a. Si es Usuario Administrador, introduzca el USUARIO y la CLAVE de acceso (mediante el teclado que aparecerá al presionar sobre los campos editables), o bien

   b. Si es Usuario Invitado, pulse sobre el campo "Acceso sin Clave".

4. Tras realizar la identificación correctamente, visualizará la pantalla Menú de Servicio (para más información, consultar el capítulo 5.2. Menú de Servicio).



Mensaje Puerta Abierta



Pantalla Identificación Usuario

4.3. Reposición Pagadores

Si bien la máquina llegará al cliente con todos los parámetros configurados, al instalarla por primera vez, el personal técnico deberá realizar la Reposición de los Pagadores (Menú de Servicio > Servicio Pagadores > Reposición Manual). Para más información, consulte el capítulo 5.2. Menú de Servicio.

5. Instrucciones de Servicio

Existen dos Menús de Test:
- El Menú de Servicio, que permite entrar a las fases de verificación, configuración y control de la máquina (ver capítulo 5.2. Menú de Servicio).

- El Menú de Test de Reposición, que permite la recarga de monedas en los pagadores sin necesidad de abrir el mueble (ver capítulo 5.3. Menú de Test de Reposición).



Pantallas Menú de Servicio y Menú de Test de Reposición

5.1. Navegación por los Menús

Si la máquina no dispone de una pantalla táctil, la navegación por los menús se realizará utilizando los pulsadores mecánicos.

En aquellos casos en los que deba editarse alguno de los campos, aparecerá un teclado en pantalla. Para seleccionar los caracteres alfanuméricos del teclado, también deberán utilizarse los pulsadores de la consola.

La pantalla que se muestra a la derecha indica la función de los pulsadores que permiten la navegación por los diferentes menús. Para visualizar esta pantalla, pulse el botón AYUDA. Asimismo, esta pantalla aparecerá en el menú de Identificación de Usuario.



Pantalla de Ayuda de Navegación por los Menús

5.2. Menú de Servicio

Este menú permite entrar a las distintas fases de verificación, configuración y control de la máquina.

TEST HARDWARE: permite verificar todos los dispositivos en máquina.

SERVICIO PAGADOR: realiza el control de pagadores, arqueos y reposiciones en general.

CONTABILIDAD GENERAL: accede a los contadores electrónicos de la máquina.

CONFIGURACIÓN: permite configurar los parámetros de control de los dispositivos así como la funcionalidad de las opciones.

CONTROL DE ACCESO: permite configurar distintos accesos atendiendo a unos usuarios fijos y a otros configurables (ver capítulo 5.2.5. Control de Acceso).



Menú de Servicio



Mensaje Puerta Abierta - Paso 1



Pantalla de Identificación de Usuario - Paso 2



Menú de Servicio - Paso 3

Procedimiento:

1. Para acceder al Menú de Servicio completo, abra las puertas inferior y superior, conmute la posición del interruptor “Test” y cierre la puerta superior. Para acceder única y directamente a la fase Contadores del Menú de Servicio, solo será necesario abrir la puerta inferior.

2. Antes de acceder a Menú de Servicio, aparecerá la pantalla de Identificación de Usuario (ver capítulo 5.2.5. Control de Acceso):

   a. pulse “Acceso sin Clave”, o bien
   b. inserte los datos de Usuario y Clave.

3. Una vez la identificación se haya realizado correctamente, visualizará el Menú de Servicio completo (o únicamente la fase de Contadores).

*Para abandonar el Menú de Servicio, solo será necesario conmutar el interruptor “Test” a su posición normal y cerrar la puerta. Entonces, la máquina volverá al estado de demostración o juego.

5.2.1. Test de Hardware

Mediante el Test de Hardware se realizará la comprobación del correcto funcionamiento de todos los dispositivos de la máquina. Las fases de las que se compone este menú se describen a continuación:

Circuito de Monedas: comprueba el correcto funcionamiento de los pagadores, del selector y del desviador de monedas.

Interruptores: comprueba el correcto funcionamiento de todos los interruptores y pulsadores de la máquina.

Luces: realiza la verificación de las lámparas de la máquina.

Pantalla: permite comprobar los ajustes de color, brillo, contraste, etc. de la pantalla de vídeo.

Sonido: comprueba el correcto funcionamiento del sistema de sonido.

Rodillos: comprueba el correcto funcionamiento de la placa de rodillos, las lámparas y el movimiento de cada uno de los rodillos mecánicos.

Selector de Billetes: comprueba el correcto funcionamiento del selector de billetes.

Interruptores de Configuración: comprueba el correcto funcionamiento de los interruptores de configuración de la placa control periféricos.

Contadores Electromecánicos: comprueba el correcto funcionamiento de los contadores electromecánicos.

Pantalla Táctil: permite comprobar y ajustar el dispositivo táctil (opcional).

Módem: comprueba el correcto funcionamiento del módem GPRS.

Ruleta: comprueba el correcto funcionamiento de la ruleta (opcional).



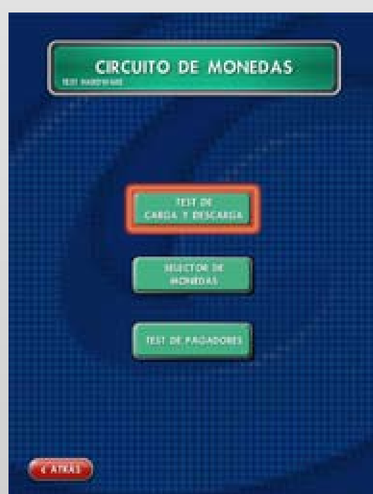
Menú de Servicio



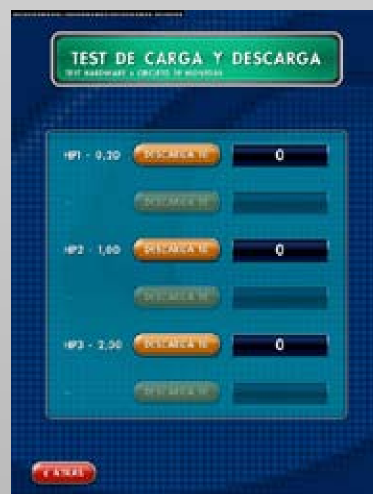
Test Hardware



Test Hardware



Circuito de Monedas



Test de Carga y Descarga

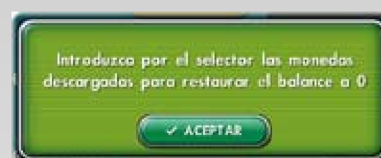
CIRCUITO DE MONEDAS

Esta fase de servicio verifica el correcto funcionamiento de pagadores y selector de monedas.

- TEST DE CARGA Y DE DESCARGA

Al presionar cada uno de los pulsadores “Descarga 10”, se realizará automáticamente una descarga de 10 monedas de la moneda actualmente configurada en el pagador correspondiente.

Al finalizar la descarga, aparecerá un mensaje indicando que es necesario introducir de nuevo las monedas descargadas a través del selector (ranura de entrada de monedas) con el fin de restaurar el balance a 0:



No podrá abandonar esta fase de servicio hasta haber restaurado todos los balances a 0.

- TEST DE SELECTOR DE MONEDAS

Desde esta fase, podremos comprobar el correcto funcionamiento del selector y del desviador de monedas.

- Test de Bobinas:
Pulse sobre “Test de Bobinas” para iniciar una prueba secuencial de todas las bobinas del selector y del desviador de monedas.

- Test de Desviador Monedas:
Introduzca monedas por el selector (ranura de entrada de monedas) para comprobar que el desvío de monedas al pagador correspondiente se realiza de forma correcta.



Test Hardware



Circuito de Monedas



Test Selector Monedas



Test Hardware



Circuito de Monedas



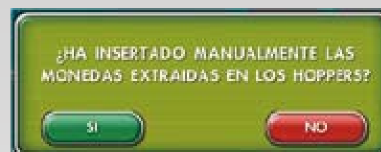
Test de Pagadores

- TEST DE PAGADORES

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento de los pagadores, teniendo la posibilidad de realizar descargas de cada tipo de moneda que haya en cada uno de ellos.

IMPORTANTE:
SI SE INSTALAN TRES PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMADORES.

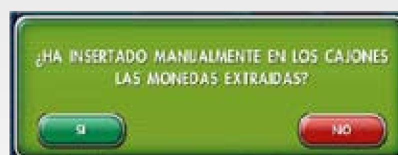
Procedimiento:
1. Presione sobre el campo con el valor en verde que desee editar e introduzca mediante el teclado la cantidad de monedas a descargar por pagador. Pulse “OK”.
2. Pulse sobre “Comenzar” para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de las monedas descargadas directamente al pagador:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas a cajón:





ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES DE LOS PAGADORES

TEST DE INTERRUPTORES

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento de todos los pulsadores e interruptores de la máquina.
Al entrar en la fase, podrá visualizar el estado (ON/OFF) de cada uno de ellos.



Test Hardware



Test Interruptores



Luces Pulsadores



Test Serigrafia

TEST DE LUCES

- TEST DE LUCES PULSADORES

Desde esta fase, se podrá realizar el test de funcionamiento de todas las lámparas de la máquina.

Procedimiento:
a. Pulse sobre el campo “Todas” para comprobar si todas las lámparas de los pulsadores funcionan, ya que deberán encenderse (ON) o apagarse (OFF) a la vez.

b. Pulse sobre cada campo para verificar el funcionamiento de lámparas una a una.

- LEDS SERIGRAFÍA

Pulse sobre “Comenzar el Test de Leds” para encender todos los Leds que iluminan las serigrafías de la máquina. Al pulsar “Parar el Test de Leds” se apagarán todos los Leds de serigrafías a la vez.

TEST DE PANTALLA

Mediante el gráfico que aparece en esta fase (carta de ajuste), se podrán comprobar los ajustes de colores, brillo, contraste, etc. del monitor.



Test Hardware



Test de Pantalla



Test Hardware



Test Sonido

TEST DE SONIDO

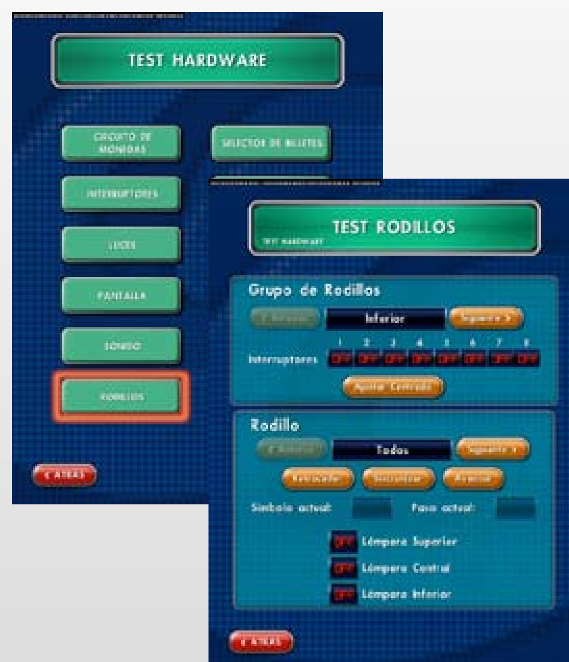
Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del sitema de sonido, así como de todos los sonidos incluidos en el juego.

TEST DE RODILLOS

Esta fase informa sobre los aspectos que a continuación se detallan:

- En la mitad superior de la pantalla:
El campo Grupo de Rodillos permite seleccionar las placas de rodillos mecánicos disponibles en la máquina.
El campo Interruptores informa de la posición de los microinterruptores de configuración para habilitar la placa de rodillos seleccionada. Mediante esta información, el técnico podrá comprobar si dicha distribución es la requerida para habilitar la placa deseada.

- En la mitad inferior de la pantalla:
El campo Rodillo permite seleccionar el/los rodillos (de la placa habilitada) sobre los que se desean realizar las comprobaciones de movimiento (Avanzar, Sincronizar, Retroceder).
Asimismo, se podrán comprobar si las lámparas de iluminación de los rodillos funcionan correctamente. Para ello pulse sobre el campo OFF/ON, para encender o apagar las luces.



Test de Rodillos

- Test de centrado:

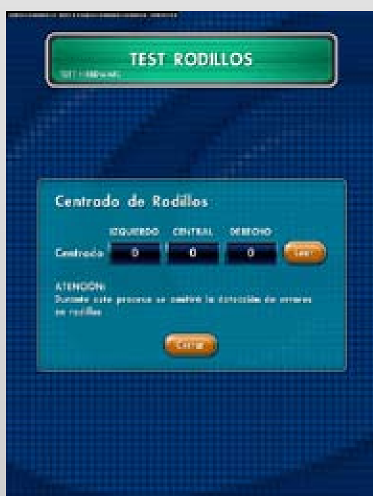
Se deberá fijar un ángulo de inclinación de la posición de las lámparas coincidiendo con la línea de premio.
El centrado de las figuras de la banda del rodillo se realizará mediante la regulación de la posición del motor, para ello, aflojar el tornillo prisionero y girar el soporte hasta que el centro de la figura corresponda con la línea de premio. La línea de premio deberá coincidir con la posición “0” de la banda del rodillo. La posición “0” de la banda del rodillo coincide con la figura más proxima al código de la banda (Fig. 1).



Figura 1



Test de Rodillos - Figura 2



Test de Rodillos - Figura 3

La sincronización del rodillo se realizará mediante la regulación de la posición del imán de paso por cero. Para poder graduarlo seguir los siguientes pasos:

- Entrar en la fase Test de Rodillos y seleccionar “Ajustar Centrado” (Fig. 2).

- Seleccionar la opción “Leer” (Fig. 3). Los rodillos comenzarán a girar repetidamente. Cuando se paren nos aparecerán unos valores en los cuadros centrales. Estos valores deben ser lo más próximos al valor “0”. Se considera que el rodillo está bien regulado cuando nos marca este valor y aceptable si está entre los valores “-3” y “+3”. En caso de que el valor sea superior a este rango ajustar el imán.

TEST DE SELECTOR DE BILLETES

Esta fase permite verificar el funcionamiento del selector de billetes y comprobar la aceptación de todos los billetes anteriormente habilitados (ver apartado Dispositivos - Billetes, en el capítulo 5.2.4. Configuración).



Test Hardware



Test Selector de Billetes

TEST DE INTERRUPTORES DE CONFIGURACIÓN

Esta fase permite visualizar el estado (ON/OFF) de los microinterruptores de configuración ubicados en la placa control periféricos.



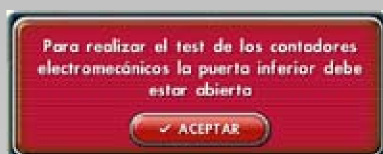
Test Hardware



Test Interruptores Configuración

TEST DE CONTADORES ELECTROMECÁNICOS

Procedimiento:
1. Abra la puerta inferior, de lo contrario aparecerá este mensaje:



2. Presione sobre el valor en verde al lado del campo "Cantidad de Pulsos a Enviar" para introducir el valor de pulsos mediante teclado numérico. Guarde el valor presionando "OK".

3. A continuación, se habilitará el pulsador "Generar pulso", presiónelo para enviar los pulsos programados a cada uno de los contadores electromecánicos anteriormente configurados (ver apartado Dispositivos - Configuración Contadores EM, en el capítulo 5.2.4. Configuración).



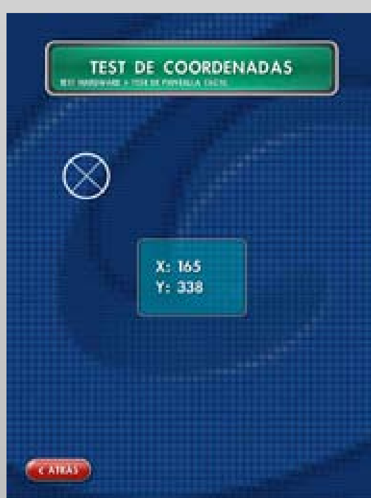
Test Hardware



Test Contadores Electromecánicos



Test de Pantalla Táctil



Test de Coordenadas

TEST DE PANTALLA TÁCTIL

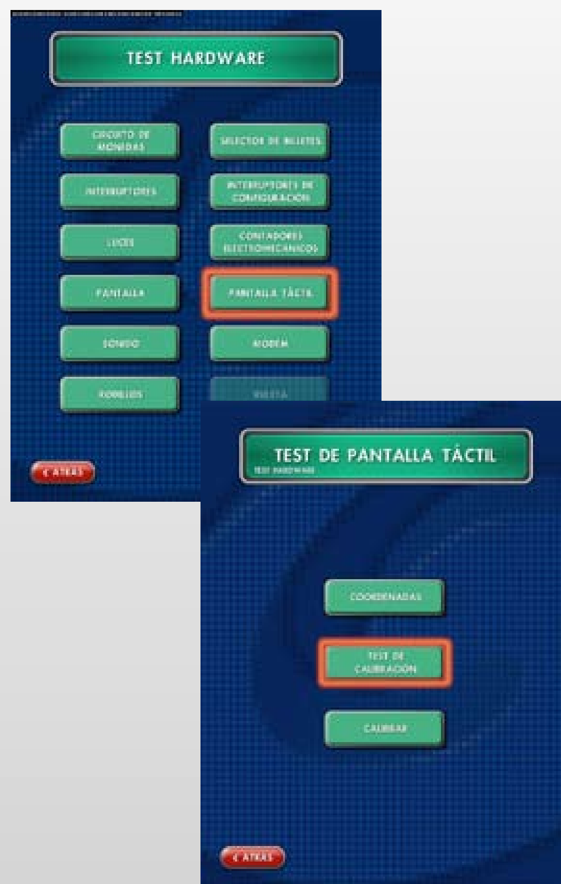
En el caso de que la máquina disponga de pantalla táctil, esta fase permitirá realizar las siguientes comprobaciones:

- TEST DE COORDENADAS

Mediante esta fase, se podrá comprobar si el ajuste actual de la pantalla táctil es el correcto.
Pulse sobre varios puntos de la pantalla para verificar que la cruz aparece exactamente en la zona sobre la que se ha presionado.

- TEST DE CALIBRACIÓN

Esta fase permite comprobar que las líneas que se trazan sobre la pantalla se corresponden con las que se muestran en el gráfico.



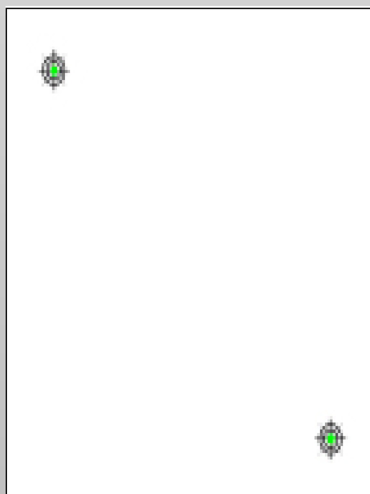
Test de Pantalla Táctil



Test de Calibración



Test de Pantalla Táctil


Calibrar

- CALIBRAR

Esta fase permite calibrar la pantalla táctil tras haber comprobado en las dos fases anteriores que su ajuste es incorrecto.

Procedimiento:
1. Presione sobre el punto que aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla.

2. Presione sobre el punto que seguidamente aparecerá en la esquina superior izquierda.

3. A continuación, la máquina procederá a guardar el nuevo ajuste.

*Para acceder directamente a la fase de calibración desde cualquier pantalla del Menú de Servicio, pulse simultáneamente durante 5 segundos “Jugar” y “Cobrar”.

TEST DE MÓDEM

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del módem GPRS instalado en la máquina.
Al entrar en la fase, podrá visualizar si el módem está conectado a la red y el porcentaje de cobertura.



Test Hardware



Test Módem



Test Hardware



Test Ruleta

TEST DE RULETA

En el caso de que la máquina disponga de una ruleta, esta fase permitirá comprobar su correcto funcionamiento (estado de los interruptores, de las luces y de los leds y su correcto movimiento).

5.2.2. Servicio Pagador

Esta fase del Menú de Servicio muestra las opciones necesarias para tratar y comprobar la cantidad de monedas de los pagadores.

Arqueo: realiza un vaciado completo de los pagadores y control de la carga de estos.

Ajuste Monedas Teóricas: permite corregir descuadres entre las cantidades teórica y real de monedas.

Reposición por Selector: en caso de necesidad de monedas, se empleará para añadirlas a través del selector.

Reposición Manual: en caso de necesidad de monedas, se empleará para añadirlas directamente al pagador.

Descarga: permite realizar pruebas de descarga total o parcial de los pagadores, o destinar monedas de los pagadores al cajón.



Menú de Servicio



Servicio Pagador



Visualización Monedas Teóricas - Paso 1



Descarga en Proceso - Paso 2



Fin Descarga - Paso 6

ARQUEO

Esta fase permite controlar la carga de monedas en cada pagador para, en caso de necesidad, cuadrar los balances de la máquina.

Procedimiento:
1. Al entrar en la fase, se visualizará la cantidad teórica de monedas que contiene el pagador seleccionado.
2. Pulse sobre “Comenzar” para iniciar la descarga completa del pagador seleccionado (podrá detener la descarga mediante el pulsador “Parar”).
3. La fase mostrará la cantidad de monedas descargas por pagador a medida que salgan.
4. Si ha finalizado la descarga, pulse sobre “Descarga Finalizada”, y aparecerá un mensaje de confirmación de fin de descarga:



5. Tras pulsar “Si”, un mensaje solicitará a) que inserte manualmente en el pagador la cantidad de monedas indicada, o bien



b) que configure un nuevo valor de reposición (pulse sobre el campo correspondiente con los valores en verde, edite el nuevo valor mediante el teclado numérico que aparece en pantalla y pulse “OK”).
6. Para ambos casos, proceda a insertar manualmente la cantidad correspondiente de monedas en el pagador y pulse sobre “Inserción Manual Realizada” cuando haya terminado.
7. A continuación, un mensaje solicitará que confirme si se ha realizado la inserción manual:



8. Abandone la fase pulsando “Atrás”.

AJUSTE MONEDAS TEÓRICAS

Esta fase permite corregir los descuadres entre las cantidades teórica y real de monedas en los pagadores sin necesidad de efectuar un arqueo.

Procedimiento:
1. Al entrar en esta fase, visualizará una tabla con la cantidad teórica de monedas.

2. Para realizar modificaciones sobre las cifras teóricas, pulse sobre los espacios en verde bajo el campo “Cantidad”, edite el valor mediante el teclado numérico y pulse “OK”.

3. Pulse “Guardar”.

4. Antes de terminar la fase aparecerá un mensaje de confirmación.



Ajuste Monedas Teóricas

REPOSICIÓN POR SELECTOR

En el caso de que alguno de los pagadores quedara vacío, esta fase permitirá la reposición de monedas en los pagadores a través de la ranura de entrada de monedas de la máquina.

Procedimiento:
1. Entre en la fase y proceda a insertar las monedas deseadas mediante la ranura de entrada de monedas de la máquina.

2. La pantalla mostrará el incremento de monedas a medida que se van insertando.

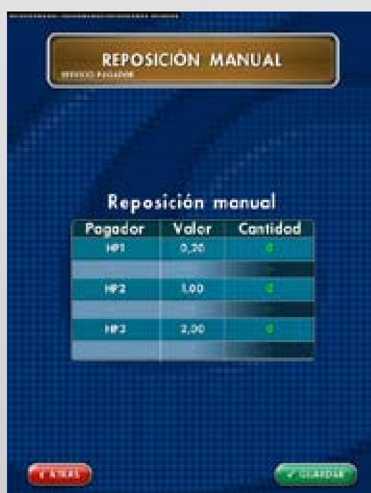
3. Una vez haya terminado, pulse “Atrás” para abandonar la fase (para más información sobre reposiciones manuales, consulte el capítulo 5.3. Menú de Test de Reposición).



Reposición por Selector



Servicio Pagador



Reposición Manual

REPOSICIÓN MANUAL

En esta fase podrán realizarse recargas de los pagadores de forma manual.

Procedimiento:
1. Al entrar en la fase, aparecerán unos valores editables en verde (bajo el campo "Cantidad"). Pulse sobre ellos para que aparezca el teclado numérico e introducir la cantidad de monedas que, para ese valor, cargará en el pagador.

2. Para validar los cambios, pulse sobre "Guardar" y a continuación pulse "Sí" en el mensaje de confirmación que aparece en pantalla.

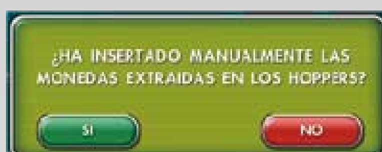
3. Proceda a reponer la cantidad de monedas configuradas en esta fase en el pagador correspondiente.

DESCARGA

Esta fase permite realizar descargas de cada tipo de moneda de cada uno de los pagadores.

IMPORTANTE:
EN EL CASO DE HABER INSTALADO TRES PAGADORES, RECUERDE QUE TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMADORES.

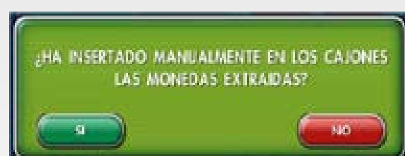
Procedimiento:
1. Edite la cantidad de monedas a descargar (pulse sobre el valor en verde de la moneda correspondiente, introduzca el valor mediante el teclado que aparece en pantalla y pulse “OK”).
2. Pulse “Comenzar” para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de las monedas descargadas directamente al pagador:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas a cajón:





ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES DE LOS PAGADORES



Servicio Pagador



Descarga



Menú de Servicio



Contabilidad General

5.2.3. Contabilidad General

La fase de contabilidad general permite acceder a todos los contadores generales, de servicio, estadísticos, administrativos e históricos que almacena la máquina (también se puede acceder directamente a esta fase abriendo la puerta inferior del mueble).

Contadores Generales: esta subfase accede a la contabilidad de la máquina (contadores utilizados por el recaudador).

Contadores de Servicio: informan sobre los datos del juego y hardware instalado, así como de la última entrada de créditos, etc. (contadores utilizados por el técnico).

Contadores Hardware: ofrecen información sobre el hardware, cada dispositivo con su versión o modelo y su descripción.

Contadores Estadísticos: ofrecen información sobre el comportamiento del juego y de GOS (utilizados por I+D).

Contadores Administrativos: permiten consultar los contadores requeridos por la administración, que son los que se refieren a cambios de establecimiento.

Contadores Históricos: informan sobre el comportamiento histórico de la máquina, ya sea de partidas jugadas, fueras de servicio o histórico de incidencias.

CONTADORES GENERALES

- CONTADORES TOTALES

Estos contadores guardan toda la información de la contabilidad de la máquina, entradas, salidas y balances (para más información consulte el apartado 6.1. Contadores Electrónicos, en el capítulo 6. Anexos).

- CONTADORES PARCIALES

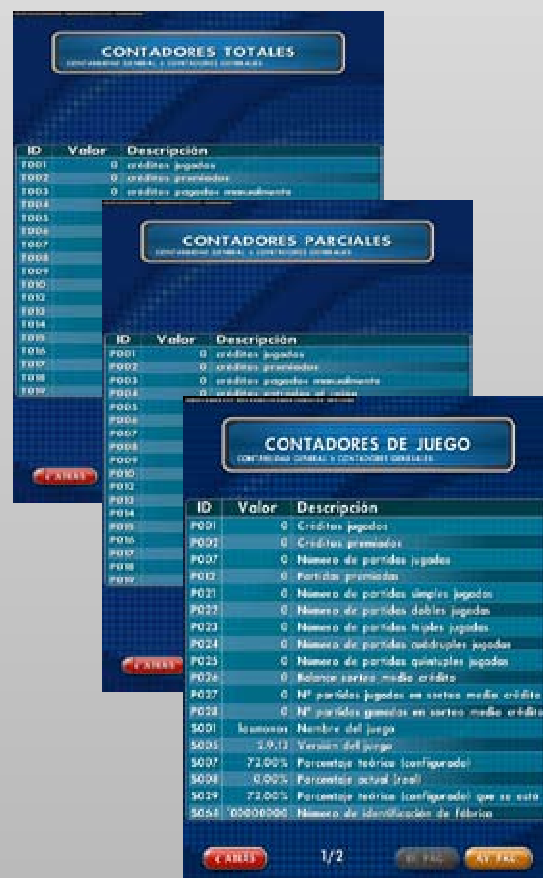
Son iguales a los contadores totales pero con la diferencia de que, siempre que se desee controlar la contabilidad por periodos, podrán reinicializarse a 0 pulsando “Restart” durante más de 3 segundos (para más información consulte el apartado 6.1. Contadores Electrónicos, en el capítulo 6. Anexos).

- CONTADORES DE JUEGO

Relación de algunos “Contadores Generales Totales y Parciales” y “Contadores de Servicio” relativos al juego/s instalado/s (para más información consulte el apartado 6.1. Contadores Electrónicos, en el capítulo 6. Anexos).



Contadores Generales



Contadores Totales, Parciales y de Juego



Contadores de Servicio

CONTADORES DE SERVICIO

Esta fase informa sobre las distintas configuraciones de parámetros, y los distintos dispositivos instalados en la máquina.
Algunos contadores de servicio se pueden reinicializar a 0 pulsando “Restart” durante más de 3 segundos.



Contadores Hardware

CONTADORES HARDWARE

Esta fase informa sobre los distintos dispositivos instalados en la máquina, presentando su valor (versión o modelo) y su descripción.

CONTADORES ESTADÍSTICOS

- CONTADORES DE GOS

En estos contadores encontraremos información estadística propia del sistema operativo (GOS).



Contabilidad General



Contadores Estadísticos

ESTADÍSTICAS DE GOS

ID	Valor
GS001	21
GS002	0
GS003	0,00%
GS004	0,00%
GS005	0,00%
GS006	0,00%
GS007	0,00%
GS008	0,00%
GS009	0,00%
GS010	0,00%
GS011	0,00%
GS012	0,00%
GS013	0,00%
GS014	0,00%
GS015	0,00%
GS016	0,00%
GS017	0,00%
GS018	0,00%

1/2

Estadísticas de GOS



Estadísticas de Juego



Contadores de Juego Totales

- CONTADORES DE JUEGO

Contadores Totales:

Estos contadores proporcionan información sobre el juego. No pueden reinicializarse.

Contadores Parciales:

Estos contadores son iguales a los contadores totales, con la diferencia de que se pueden reinicializar pulsando “Restart” durante más de 3 segundos.

CONTADORES ADMINISTRATIVOS

- POR ESTABLECIMIENTOS

Detallan los últimos 6 establecimientos en los que ha estado instalada la máquina. Los datos que muestran son:

- Día y Hora del Cambio
- Nombre del Establecimiento
- Contador T001 (Entradas)
- Contador T002 (Salidas)



Contadores Administrativos por Establecimientos

- POR AÑOS

Detallan los establecimientos en los que ha estado instalada la máquina en los últimos 6 años. Los datos que muestran son:

- Día y Hora de realización del Registro
- Nombre del Establecimiento
- Contador T001 (Entradas)
- Contador T002 (Salidas)



Contadores Administrativos por Años



Contabilidad General



Contadores Históricos



Últimos 10 Fueras de Servicio

CONTADORES HISTÓRICOS

- ÚLTIMOS 10 FUERA DE SERVICIO

Esta fase permite consultar los 10 últimos fueras de servicio que se han producido en la máquina, y se detalla el día y hora en que ocurrieron.

- ÚLTIMAS 50 PARTIDAS

Esta fase describe las 50 últimas partidas jugadas. Pulse sobre “Mostrar resultado” para visualizar la pantalla de juego con la partida seleccionada.



Contabilidad General



Contadores Históricos



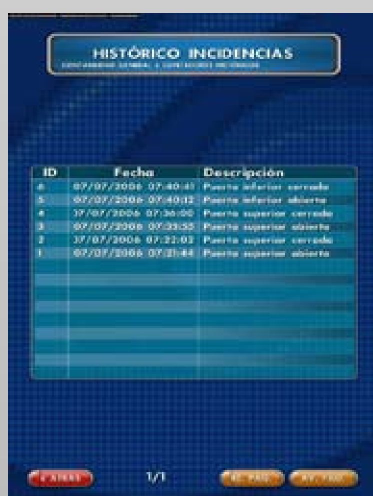
Últimas 50 Partidas



Contabilidad General



Contadores Históricos



Histórico Incidencias

- HISTÓRICO INCIDENCIAS

Estos contadores muestran las 32 últimas incidencias producidas en la máquina en relación a las aperturas de puertas y accesos a través de la conexión GAP, detallando el día y la hora en que ocurrieron.

- HISTÓRICO MULTIJUEGO

En máquinas con multijuego, estos contadores muestran:
- los últimos 20 movimientos en referencia a:
    - Tipo de Juego
    - Fecha de Instalación
    - Fecha de Desinstalación
    - Valor del Contador T1
    - Valor del Contador T2
- el porcentaje de uso, es decir la cantidad de partidas realizadas para cada juego.



Contadores Históricos



Histórico Multijuego - Últimos 20 Movimientos



Histórico Multijuego - Porcentaje de Uso

5.2.4. Configuración

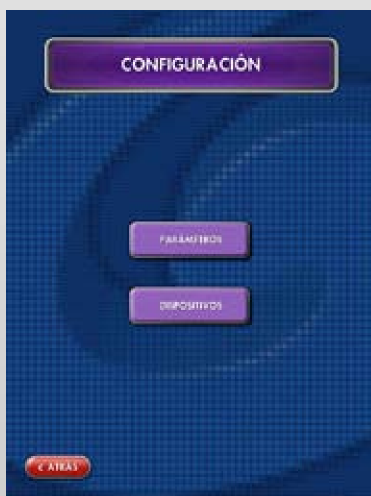
Desde esta fase se podrán configurar todas las opciones relacionadas con el juego y dispositivos de la máquina.

Parámetros: configuración de las opciones del juego y de la máquina.
Fuera de este menú, en la pantalla de juego, el pulsador "Cobrar" permitirá configurar las opciones de juego cuando se encuentre en modo Show (ver la opción Show del parámetro Modo Juego, dentro de esta sección del Manual Técnico).

Dispositivos: configuración de los dispositivos de la máquina.



Menú de Servicio



Configuración

PARÁMETROS

Esta fase se compone de una serie de subfases de servicio que permiten configurar, a través de distintas opciones, todos los parámetros relacionados con el juego:

- Sorteo de Medio Crédito
- Protocolo de Comunicación
- Fecha y Hora
- Comunicación PC/PDA
- Configuración Juegos
- Parámetro de Juego
- Porcentaje de Devolución
- Modo de Juego
- Ordenador Central
- Cambios de Establecimiento
- Configuración del Cambio
- Tipo de Pago
- Envío de Contadores



Menú de Servicio



Configuración



Configuración Parámetros



Configuración Parámetros



Configuración Medio Crédito

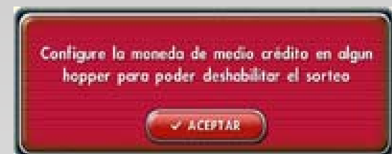
- SORTEO DE MEDIO CRÉDITO

Esta fase habilita la máquina para que realice el sorteo de medio crédito o, por el contrario, pague ese resto.

Procedimiento:
1. Presione sobre el espacio editable bajo el campo “Sorteo de Medio Crédito” para habilitar/deshabilitar el sorteo.

IMPORTANTE:
Si desea inhibir el sorteo, es necesario tener configurada la moneda de 0,10€ en algún pagador.

2. Pulse “Guardar” para validar los cambios.



- PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN

Desde esta fase, podrán activarse y configurar los diferentes protocolos de comunicación de los que disponga el juego.

En el caso de configurar un módem GPRS, programe primeramente la fase Configuración Ordenador Central y, a continuación, acceda a esta fase para especificar los siguientes datos:

- Usuario y Clave
- DNS1
- DNS2
- APN



Configuración Parámetros



Protocolo de Comunicación



Configuración Parámetros



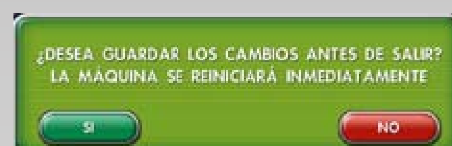
Fecha y Hora



Fecha y Hora - Zona Horaria

- FECHA Y HORA

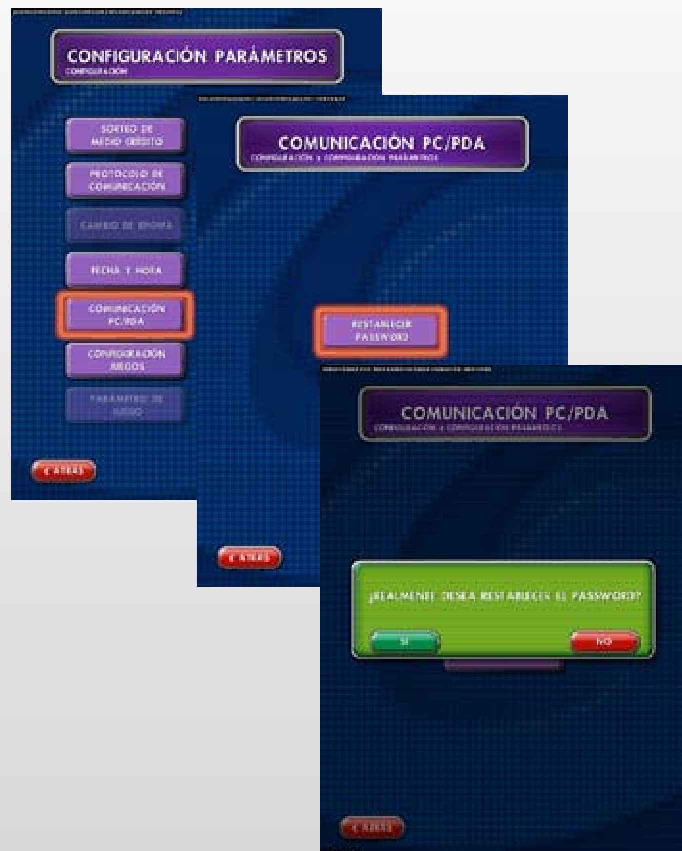
Este parámetro permite ajustar la hora y el día del sistema, además de realizar la configuración de la zona horaria en que nos encontramos para que el ajuste automático del horario de verano se realice correctamente.
Una vez realizado el cambio en la configuración, aparecerá una pantalla que solicitará guardar los cambios e informará de que la máquina se reiniciará inmediatamente:



- COMUNICACIÓN PC/PDA

Restablecer Password:

Esta fase reinicializará los datos relacionados con la comunicación PC-Máquina.
Con esta acción, restableceremos el password de acceso a la máquina.



Restablecer Password

Número de Serie:

Esta fase permite comprobar o configurar el número de serie de la máquina (pulse sobre el campo con los valores en verde y edite el nuevo número mediante el teclado numérico que aparece en pantalla).
No olvide validar los cambios que realice pulsando sobre "Guardar".



Número de Serie



Configuración Parámetros



Configuración Juegos



Configuración Juegos - Pantalla Visualización Checksum

- CONFIGURACIÓN JUEGOS

Mediante esta fase se podrán visualizar los juegos instalados en máquina y habilitarlos o inhibirlos (pulsando sobre el campo “Estado”).
Asimismo, se podrá consultar el checksum de cada juego.
Si el reglamento de la comunidad autónoma lo permite, esta fase también dispondrá de la opción de borrado de juego.
No olvide validar los cambios que realice pulsando sobre “Guardar”.

- PARÁMETRO DE JUEGO

Esta opción permite configurar las opciones específicas del juego instalado.
Por ejemplo, se podrá habilitar o inhibir la visualización de los pulsadores gráficos.
En el caso de que la máquina posea dos pantallas, se podrá configurar la visualización simultánea del juego superior e inferior, cada uno de ellos en una pantalla.



Configuración Parámetros



Parámetro de Juego



Configuración Parámetros



Porcentaje de Devolución

- PORCENTAJE DE DEVOLUCIÓN

Desde esta fase, se podrá configurar el porcentaje de devolución del juego/s instalado/s pulsando sobre el campo con el valor en verde.
Tras introducir el porcentaje, pulse “OK” en el teclado numérico y presione el pulsador “Guardar” para validar el cambio realizado.
Recuerde que los porcentajes que introduzca deben encontrarse dentro de los márgenes establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado:



- MODO DE JUEGO

Los 5 modos a seleccionar según la finalidad del juego se describen a continuación:

Real: funcionamiento del juego en modo real.

Free Play Manual: el comportamiento es igual al modo Real, con la diferencia de que la aceptación y el pago de monedas es ficticio (la introducción de créditos se realiza pulsando sobre el valor en verde del visor “Créditos” en la pantalla).

Free Play Automático: el funcionamiento es idéntico a Free Play Manual, con la diferencia de que la introducción de créditos la realiza la propia máquina.

Auto: modo de juego en el que el control total lo tiene la máquina. Se suele utilizar para hacer estadísticas de juego.

Show: el funcionamiento de este modo de juego es el mismo que Free Play Automático, pero el porcentaje de premio es muy alto para así poder ver todas las opciones del juego en prueba durante un margen de tiempo muy corto.
Mantenga pulsado el botón “Cobrar” durante más de tres segundos para visualizar un menú con los diferentes premios que ofrece el juego. Seleccione uno de ellos y pulse “Jugar” para forzar el premio en la siguiente partida.
Asimismo, dentro de este menú de premios visualizará un icono (en el extremo superior de la imagen izquierda) para activar o desactivar el uso de los contadores electrónicos en modo Show, y así hacer una demostración del funcionamiento del sign de Jackpot.



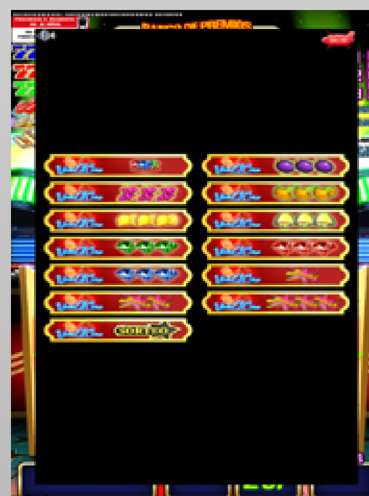
TRAS SELECCIONAR EL MODO DE JUEGO DESEADO, NO OLVIDE PULSAR SOBRE EL BOTÓN “GUARDAR”, DE LO CONTRARIO PERDERÁ LOS CAMBIOS REALIZADOS.



Configuración Parámetros

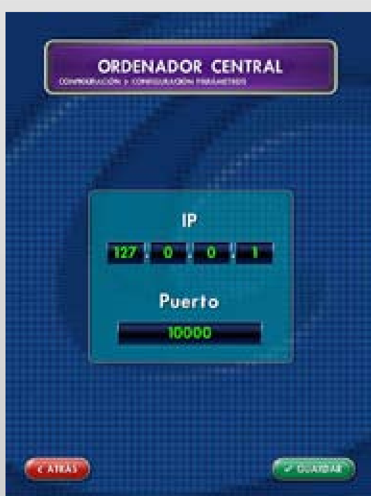


Modo de Juego


Pantalla Menú de Premios



Configuración Parámetros



Ordenador Central

- ORDENADOR CENTRAL

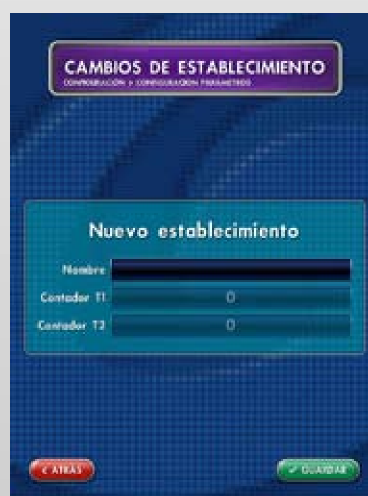
Esta fase permite configurar los datos de dirección IP y puerto del ordenador al que conectaremos la máquina para transmitir los datos que necesitemos.
En el caso de configurar un módem GPRS, programe primeramente esta fase y a continuación, configure la fase Configuración Protocolo Comunicación.

- CAMBIOS DE ESTABLECIMIENTO

Al pulsar sobre el campo “Nombre”, aparecerá el teclado virtual para poder introducir el nombre del establecimiento actual. De esta forma, y a efectos administrativos, la máquina tendrá registrados los datos referentes a los cambios de local que haya sufrido.



Configuración Parámetros



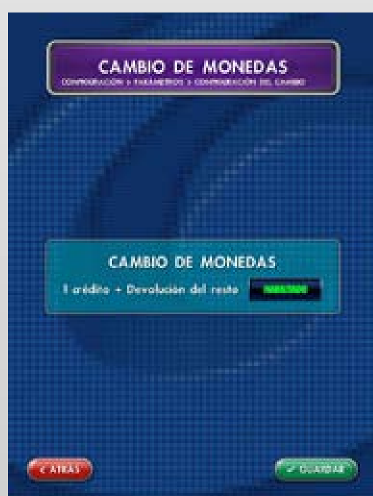
Cambios de Establecimiento

- CONFIGURACIÓN DEL CAMBIO

Esta fase permitirá habilitar o inhibir la devolución de cambio de forma automática al introducir una moneda o un billete (teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado).



Configuración Parámetros



Cambio de Monedas

- TIPO DE PAGO

Este parámetro permite configurar la máquina para que los pagos se realicen de forma manual (mediante la activación de la Llave Externa de Pago Manual por parte del empleado) o de forma automática.

Procedimiento:
1. Para realizar pagos manuales, seleccione “Pago Manual” bajo el campo “Tipo de Pago”.

2. A continuación, introduzca la cantidad a partir de la cual deberá tener lugar el pago manual (el valor que se introduzca indicará que todos los pagos que sobrepasen esa cifra se realizarán íntegramente de forma manual, y no parcialmente en combinación con el pagador).

3. Pulse “Guardar” y a continuación seleccione “Sí” en el mensaje de confirmación que aparecerá en pantalla.

Contadores asociados: T003



Configuración Parámetros



Tipo de Pago



Configuración Parámetros



Envío de Contadores

- ENVÍO DE CONTADORES

Esta fase permitirá configurar cuando se quieren enviar los contadores por GPRS (en las máquinas que tienen módem).
El envío de contadores se puede configurar al arranque de la máquina o a una hora concreta. En el segundo caso, a una hora concreta, se enviará los contadores a la hora configurada y también al arrancar la máquina.

DISPOSITIVOS

En este apartado se podrán configurar los parámetros relacionados con los dispositivos incorporados en la máquina.
Las fases de las que se compone se describen a continuación:

- Monedas
- Billetes
- Pagadores
- Sonido
- Alarmas de Puertas
- Pantalla Táctil
- Ruleta
- Tipo de Selector de Monedas
- Tipo de Selector de Billetes
- Configuración Nivel de Monedas
- Configuración Contadores EM
- Número de Botones
- Rodillos



Menú de Servicio



Configuración



Configuración Dispositivos

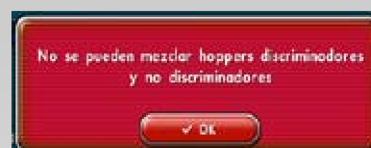


Configuración Dispositivos

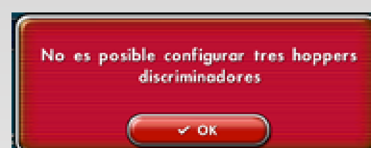
- MONEDAS

Esta fase permite configurar las monedas que deseemos habilitar, el pagador al que serán enviadas, el cajón a utilizar para cada una de ellas y la vía de paso. Pulse sobre los espacios editables bajo los campos “Estado”, “Pagador”, “Cajón” y “Vía” para navegar por las distintas opciones.

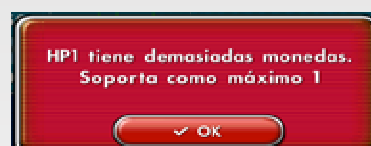
IMPORTANTE:
- EN EL CASO DE INSTALAR DOS PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER DEL MISMO TIPO, es decir los dos discriminadores o los dos no discriminadores, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



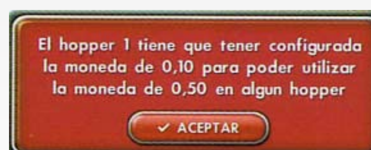
- EN EL CASO DE INSTALAR TRES PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMADORES, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



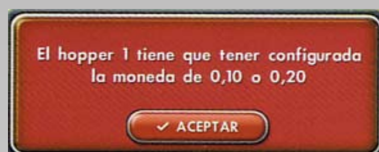
- NO INTENTE CONFIGURAR MÁS DE UNA MONEDA EN CADA PAGADOR, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



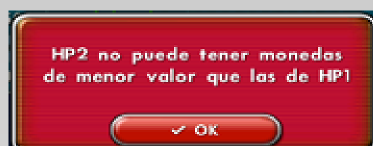
- MONEDA DE 0.50€: En el caso de configurar esta moneda en alguno de los pagadores será obligatorio configurar también la moneda de 0.10€. Esto solo ocurrirá cuando el parámetro “Sorteo de Medio Crédito” se encuentre inhibido.



- PAGADOR 1: Será necesario que este pagador tenga configurada una de las dos monedas de menor valor, en caso contrario aparecerá un mensaje de error.



- PAGADORES 2 Y 3: El pagador 2 no admitirá que se configuren monedas de menor valor que las del pagador 1. Lo mismo ocurrirá con el pagador 3 respecto del 2. El siguiente mensaje aparecerá en el caso de realizar una configuración errónea:



- CONFIGURACIÓN DE VÍAS: No se podrá utilizar una misma vía para dos propósitos diferentes, de lo contrario aparecerá un mensaje de error:





Configuración de Monedas

- BILLETES

Desde esta fase, se podrán habilitar los diferentes billetes que debe aceptar la máquina, teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado.



Configuración de Billetes



Configuración Dispositivos



Configuración de Pagadores

- PAGADORES

Esta fase define el tipo de pagador al que se enviará cada una de las monedas habilitadas.

IMPORTANTE:
EN EL CASO DE INSTALAR TRES PAGADORES, RECUERDE QUE TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMINADORES.

- SONIDO

Además de esta fase, existen otras tres rutas que permiten realizar reajustes de volumen del sonido de la máquina:

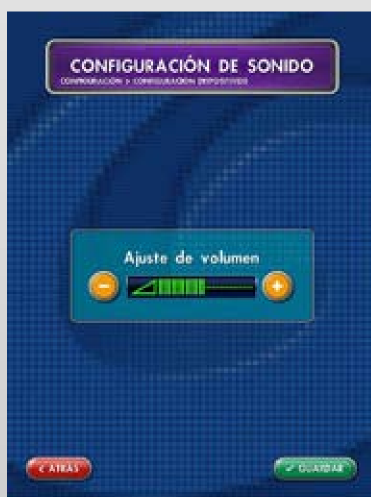
- Mediante la pantalla Menú de Test de Reposición, a la que accederemos activando la Llave Externa de Pago Manual.

- Tras activar el interruptor de “Test”, en la pantalla Identificación de Usuario, previa al Menú de Servicio. En este caso, el icono de volumen se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla.

- Abriendo únicamente la puerta inferior. A continuación, aparecerá la pantalla de Identificación de Usuario, desde donde se podrá realizar el reajuste.



Configuración Dispositivos



Configuración de Sonido



Alarmas de Puertas

- ALARMAS DE PUERTAS

En esta fase se gestiona el funcionamiento de las alarmas de las puertas de la máquina.
Las opciones permiten activar o inhibir la alarma en caso de apertura de cada una de las puertas. Asimismo, se podrán realizar ajustes de volumen de la alarma (independiente al volumen del sonido de juego) y la frecuencia con que deberá sonar (“Una vez”, “Cada minuto” y “Repetitivamente”). El volumen de alarmas es distinto al configurado en la fase de servicio Sonido.



Configuración Pantalla Táctil

- PANTALLA TÁCTIL

Esta fase permitirá habilitar o inhibir la pantalla táctil de la máquina, en el caso que se disponga de ella.

- RULETA

En el caso de que la máquina disponga de una ruleta, esta fase permitirá habilitar o deshabilitar la ruleta.



Configuración Dispositivos



Configuración Ruleta

- TIPO DE SELECTOR DE MONEDAS

En esta fase se podrá elegir el selector de monedas entre las posibles opciones mostradas.



Selector de Monedas

- TIPO DE SELECTOR DE BILLETES

En esta fase se podrá elegir el selector de billetes entre las posibles opciones mostradas.



Selector de Billetes

• CONFIGURACIÓN NIVEL DE MONEDAS

Desde esta fase de servicio, se seleccionará el modo de control de las monedas que se introduzcan en la máquina, atendiendo a las tres opciones a continuación descritas:

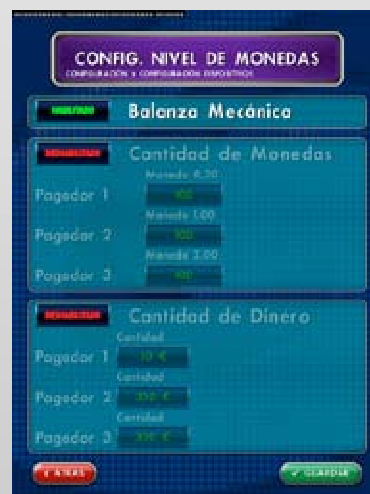


Configuración Dispositivos

Balanza Mecánica:

Este tipo de control se basa en la balanza mecánica del propio pagador.
Cuando está activada, las monedas se desviarán a los cajones. Esta opción puede utilizarse cuando se decide introducir una sóla moneda por pagador.

Como medida de seguridad, es recomendable regular la balanza mecánica del pagador para que su capacidad sea mayor que la cantidad de monedas configuradas.



Configuración Nivel de Monedas

Cantidad de Monedas (Float):

La máquina controla y gestiona el desvío de monedas según los valores que se hayan configurado en esta fase. Mediante su contabilidad interna, la máquina sabrá la cantidad de monedas que contienen los pagadores. Al llegar al valor seleccionado en esta fase, la máquina empezará a desviar las monedas a los cajones.

Cantidad de Dinero (Float):

La máquina controla y gestiona íntegramente el desvío de monedas según los valores que se hayan configurado en esta fase. Mediante su contabilidad interna, la máquina sabrá la cantidad de dinero y la cantidad de monedas que contiene cada pagador. Esta opción asegura que el pagador siempre se pueda llenar, hasta su capacidad máxima, de otras monedas en el caso de que no se introduzcan las de un tipo en concreto. Al llegar a los valores configurados, la máquina empezará a desviar las monedas a los cajones.



Configuración Contadores Electromecánicos

- CONFIGURACIÓN CONTADORES ELECTROMECÁNICOS

Esta fase permite configurar la cantidad de contadores electromecánicos de los que dispone la máquina.
No hay que olvidar que si se añaden más contadores electromecánicos, será necesario utilizar un kit adecuado que incorpore suficientes chapas de soporte, contadores, mangueras, etc.
Si configuramos más contador electromecánicos de los que hay instalados físicamente, la máquina generará una alerta de desconexión de cada uno de ellos.



Número de Botones

- NÚMERO DE BOTONES

Esta fase permite configurar por parámetro el número de pulsadores mecánicos de juego de los que dispone la máquina.

- RODILLOS

Esta fase permite habilitar o inhibir las placas de rodillos, así como configurar para cada placa las siguientes características:
1. La cantidad de símbolos de cada tira de rodillos.
2. La cantidad de pasos que existen entre cada símbolo.
3. Los pasos de desfase del rodillo 0 para cuadrar el centrado del resto de símbolos en el rodillo.



Configuración Dispositivos



Configuración Rodillos

5.2.5. Control de Acceso

Esta fase otorga permisos de acceso al Menú de Servicio a los diferentes usuarios de la máquina.

Los 5 tipos de usuario que pueden habilitarse mediante Control de Acceso son:

Usuario Admin: este usuario es el administrador del sistema y únicamente se podrá cambiar su clave de acceso. Tendrá acceso a todas las fases del Menú de Servicio.

Usuario Invitado: este usuario no necesitará clave de acceso a Menú de Servicio y, a priori, podrá entrar a todas las fases que lo integran, excepto a Control de Acceso. Se podrá deshabilitar a este usuario y cambiar su acceso a los diferentes apartados del Menú.

Usuarios: existen tres usuarios modificables a los que se les puede configurar cualquier parámetro.

Por defecto, la máquina presentará dos usuarios habilitados:
- el usuario INVITADO (solo será necesario pulsar "Acceso sin Clave" para entrar a Menú de Servicio), y
- el usuario ADMINISTRADOR. Para entrar a Menú de Servicio, presione sobre los campos editables USUARIO y CLAVE e identifíquese tal como se describe a continuación mediante el teclado virtual que aparecerá en pantalla:

USUARIO	ADMIN
CLAVE	GIGAMES



Por motivos de seguridad, es recomendable cambiar la clave de acceso de este usuario y deshabilitar el usuario INVITADO.

ACCESOS NO AUTORIZADOS:

Login Incorrecto:
En caso de que alguno de los datos (USUARIO o CLAVE) sean incorrectos, aparecerá el siguiente mensaje:



Usuario Bloqueado:
En el caso que el usuario esté activo pero no tenga acceso a ninguna fase del Menú de Servicio, aparecerá el siguiente mensaje:



Para habilitar y configurar otros tipos de usuario, será necesario realizar la configuración de esta fase.

IMPORTANTE: solo podrá acceder a la fase Control de Acceso SI ES USUARIO ADMINISTRADOR O DISPONE DE PERMISOS DE ACCESO.

Procedimiento:
1. Abra las puertas inferior y superior.

2. Conmute la posición del interruptor "Test" y cierre la puerta superior.

3. Introduzca el nombre de USUARIO y la CLAVE (mediante el teclado que aparecerá en pantalla al pulsar sobre el recuadro reservado) y seguidamente pulse "OK".

4. Pulse "Entrar" para acceder al Menú de Servicio.

5. Entre a la fase Control de Acceso y proceda a configurar usuarios (habilite / inhiba usuarios, configure los parámetros y claves de acceso...) presionando sobre los campos editables.

6. Antes de salir de la fase, no olvide validar los cambios mediante el mensaje de confirmación que aparecerá en pantalla.



Menú de Servicio



Control de Acceso



Menú de Test de Reposición - Pantalla con Puerta Inferior



Menú de Test de Reposición - Reinicialización Contadores

5.3. Menú de Test de Reposición

Este menú tiene una doble utilidad:
- permitir la recarga de monedas en los pagadores sin necesidad de abrir el mueble
- permitir que el operario realice el control de la totalidad de monedas insertadas por reposición durante un período de tiempo determinado y reinicializar los Contadores Totales de la fase.

A. Recarga de Monedas
Procedimiento:
1. Cuando la máquina finalice la partida o tras obtener un SAT 50 (Falta Monedas), active la Llave Externa de Pago Manual (en el lateral del mueble).

2. Una vez visualice la pantalla Menú de Test de Reposición, introduzca las monedas configuradas mediante la ranura de entrada de monedas y la máquina las distribuirá en los pagadores correspondientes. De forma simultánea, se podrán visualizar los incrementos en los contadores Totales y Parciales de la pantalla de la fase.

IMPORTANTE: Asegúrese de que las monedas introducidas están configuradas en los pagadores, de lo contrario serán rechazadas.

3. Para abandonar la fase, active de nuevo la Llave Externa de Pago Manual y la máquina volverá al modo juego.

B. Control de Monedas y Reinicialización de Contadores
Procedimiento:
1. Acceda a la fase mediante la llave externa.
2. A continuación, aparecerá la pantalla de Test de Reposición.
3. Si, tras haber consultado los Contadores Totales de monedas insertadas y el Total Acumulado, desea reinicializarlos, abra la puerta inferior para visualizar el pulsador “Reset” en la esquina inferior derecha de la pantalla.
4. Para abandonar la fase, active de nuevo la Llave Externa de Pago Manual.

6. Anexo

6.1. Contadores Electrónicos

- Contadores de Recaudación

TOTALES	DESCRIPCIÓN	PARCIALES
T001	Créditos jugados	P001
T002	Créditos premiados	P002
T003	Créditos pagados manualmente	P003
T004	Créditos entrados al cajón	P004
T005	Créditos de premios pagados manualmente	P005
T006	Créditos de premios pagados automáticam.	P006
T007	Número de partidas jugadas	P007
T008	Créditos cancelados (Cancelados+Cambio)	P008
T009	Créditos rejugados	P009
T010	Créditos de billetes a cajón en juego	P010
T012	Partidas premiadas	P012
T013	Créditos entrados en juego	P013
T014	Créditos salidos en juego	P014
T015	Créditos salidos de premios	P015
T016	Créditos entrados por llave	P016
T017	Créditos entrados por tarjeta	P017
T018	Créditos pagados por tarjeta	P018
T019	Créditos pagados por impresora	P019
T020	Créditos pagados automáticamente	P020
T021	Número de partidas simples jugadas	P021
T022	Número de partidas dobles jugadas	P022
T023	Número de partidas triples jugadas	P023
T024	Número de partidas cuádruples jugadas	P024
T025	Número de partidas quíntuples jugadas	P025
T026	Balance sorteo medio crédito	P026
T027	Nº partidas jugadas en sorteo medio crédito	P027
T028	Nº partidas ganadas en sorteo medio crédito	P028
T030	Monedas entradas en juego (moneda 1)	P030
T031	Monedas entradas en juego (moneda 2)	P031
T032	Monedas entradas en juego (moneda 3)	P032
T033	Monedas entradas en juego (moneda 4)	P033
T034	Monedas entradas en juego (moneda 5)	P034
T035	Monedas entradas en juego (moneda 6)	P035
T040	Monedas pagadas en juego (moneda 1)	P040
T041	Monedas pagadas en juego (moneda 2)	P041
T042	Monedas pagadas en juego (moneda 3)	P042
T043	Monedas pagadas en juego (moneda 4)	P043

TOTALES	DESCRIPCIÓN	PARCIALES
T044	Monedas pagadas en juego (moneda 5)	P044
T045	Monedas pagadas en juego (moneda 6)	P045
T050	Monedas a cajón en juego (moneda 1)	P050
T051	Monedas a cajón en juego (moneda 2)	P051
T052	Monedas a cajón en juego (moneda 3)	P052
T053	Monedas a cajón en juego (moneda 4)	P053
T054	Monedas a cajón en juego (moneda 5)	P054
T055	Monedas a cajón en juego (moneda 6)	P055
T060	Monedas a hopper en juego (moneda 1)	P060
T061	Monedas a hopper en juego (moneda 2)	P061
T062	Monedas a hopper en juego (moneda 3)	P062
T063	Monedas a hopper en juego (moneda 4)	P063
T064	Monedas a hopper en juego (moneda 5)	P064
T065	Monedas a hopper en juego (moneda 6)	P065
T070	Monedas teóricas tipo 1 en hopper 1	
T071	Monedas teóricas tipo 2 en hopper 1	
T072	Monedas teóricas tipo 1 en hopper 2	
T073	Monedas teóricas tipo 2 en hopper 2	
T074	Monedas teóricas tipo 1 en hopper 3	
T075	Monedas teóricas tipo 2 en hopper 3	
T080	Monedas salidas por cancelac. (moneda 1)	P080
T081	Monedas salidas por cancelac. (moneda 2)	P081
T082	Monedas salidas por cancelac. (moneda 3)	P082
T083	Monedas salidas por cancelac. (moneda 4)	P083
T084	Monedas salidas por cancelac. (moneda 5)	P084
T085	Monedas salidas por cancelac. (moneda 6)	P085
T100	Monedas salidas en test (moneda 1)	P100
T101	Monedas salidas en test (moneda 2)	P101
T102	Monedas salidas en test (moneda 3)	P102
T103	Monedas salidas en test (moneda 4)	P103
T104	Monedas salidas en test (moneda 5)	P104
T105	Monedas salidas en test (moneda 6)	P105
T110	Monedas a cajón en test (moneda 1)	P110
T111	Monedas a cajón en test (moneda 2)	P111
T112	Monedas a cajón en test (moneda 3)	P112
T113	Monedas a cajón en test (moneda 4)	P113
T114	Monedas a cajón en test (moneda 5)	P114
T115	Monedas a cajón en test (moneda 6)	P115
T120	Monedas a hopper en test (moneda 1)	P120
T121	Monedas a hopper en test (moneda 2)	P121
T122	Monedas a hopper en test (moneda 3)	P122
T123	Monedas a hopper en test (moneda 4)	P123
T124	Monedas a hopper en test (moneda 5)	P124
T125	Monedas a hopper en test (moneda 6)	P125
T130	Monedas a hp reposición selector (mnd 1)	P130
T131	Monedas a hp reposición selector (mnd 2)	P131
T132	Monedas a hp reposición selector (mnd 3)	P132
T133	Monedas a hp reposición selector (mnd 4)	P133
T134	Monedas a hp reposición selector (mnd 5)	P134

TOTALES	DESCRIPCIÓN	PARCIALES
T135	Monedas a hp reposición selector (mnd 6)	P135
T140	Monedas a hp reposición directa (mnd 1)	P140
T141	Monedas a hp reposición directa (mnd 2)	P141
T142	Monedas a hp reposición directa (mnd 3)	P142
T143	Monedas a hp reposición directa (mnd 4)	P143
T144	Monedas a hp reposición directa (mnd 5)	P144
T145	Monedas a hp reposición directa (mnd 6)	P145
T150	Monedas descargadas en arqueo (mnd 1)	P150
T151	Monedas descargadas en arqueo (mnd 2)	P151
T152	Monedas descargadas en arqueo (mnd 3)	P152
T153	Monedas descargadas en arqueo (mnd 4)	P153
T154	Monedas descargadas en arqueo (mnd 5)	P154
T155	Monedas descargadas en arqueo (mnd 6)	P155
T160	Balance de monedas en test (moneda 1)	P160
T161	Balance de monedas en test (moneda 2)	P161
T162	Balance de monedas en test (moneda 3)	P162
T163	Balance de monedas en test (moneda 4)	P163
T164	Balance de monedas en test (moneda 5)	P164
T165	Balance de monedas en test (moneda 6)	P165
T170	Billetes entrados en juego (billete 1)	P170
T171	Billetes entrados en juego (billete 2)	P171
T172	Billetes entrados en juego (billete 3)	P172
T173	Billetes entrados en juego (billete 4)	P173
T174	Billetes entrados en juego (billete 5)	P174
T180	Billetes entrados en test (billete 1)	P180
T181	Billetes entrados en test (billete 2)	P181
T182	Billetes entrados en test (billete 3)	P182
T183	Billetes entrados en test (billete 4)	P183
T184	Billetes entrados en test (billete 5)	P184
T190	Monedas a hopper en arqueo (moneda 1)	P190
T191	Monedas a hopper en arqueo (moneda 2)	P191
T192	Monedas a hopper en arqueo (moneda 3)	P192
T193	Monedas a hopper en arqueo (moneda 4)	P193
T194	Monedas a hopper en arqueo (moneda 5)	P194
T195	Monedas a hopper en arqueo (moneda 6)	P195
T200	Monedas salidas por cambio (moneda 1)	P200
T201	Monedas salidas por cambio (moneda 2)	P201
T202	Monedas salidas por cambio (moneda 3)	P202
T203	Monedas salidas por cambio (moneda 4)	P203
T204	Monedas salidas por cambio (moneda 5)	P204
T205	Monedas salidas por cambio (moneda 6)	P205
T210	Monedas entradas en refill (moneda 1)	P210
T211	Monedas entradas en refill (moneda 2)	P211
T212	Monedas entradas en refill (moneda 3)	P212
T213	Monedas entradas en refill (moneda 4)	P213
T214	Monedas entradas en refill (moneda 5)	P214
T215	Monedas entradas en refill (moneda 6)	P215

- Contadores de Servicio

TIPO	DESCRIPCIÓN	COMENTARIO
S002	Versión de GOS	
S003	Código de país	
S004	Código comunidad	
S006	Versión hardware	
S008	Porcentaje actual (real)	
S009	Horas de funcionamiento	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S010	Modo de juego seleccionado	
S011	Pulsos contadores EM en test	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S012	Apagados totales	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S013	Inicios de GOS	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S014	Veces puerta superior abierta	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S015	Veces puerta inferior abierta	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S016	Veces puerta auxiliar 1 abierta	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S017	Veces puerta auxiliar 2 abierta	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S018	Créditos disponibles para jugar	
S019	Créditos en reserva	
S020	Créditos en Banco de Premios	
S021	Premio actual	
S022	Créditos que exceden del Banco	
S024	Créditos en Reserva Banco de Premios	
S025	Porcentaje monedas rechazadas	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S026	Porcentaje billetes rechazados	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S027		
S028	Pago manual pendiente (créditos)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S030	Últ. entrada de créd. (monedas)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S031	Últ. entrada de créd. (billetes)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S032	Últ. entrada de créd. (llave)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S033	Últ. entrada de créd. (tarjeta)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S034	Últ. entrada de créd. (cód. barra)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S040	Últ. salida de créd. (monedas)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S041	Últ. salida de créd. (impresora)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S042	Últ. salida de créd. (tarjeta)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S043	Últ. salida de créd. (cód. barra)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S044	Últ. salida de créd. (pago manual)	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S060	Tipo de pago	
S061	Nivel de pago manual	
S062	Número administrativo	
S063	Número de serie	
S064	Número de identificación de fábrica	
S065	Cantidad acumulada en refill (€)	
S070	Cód. error (último)	
S071	Cód. error (penúltimo)	
S072	Cód. error (antepenúltimo)	
S073	Cód. error (4º último)	
S074	Cód. error (5º último)	
S075	Cód. error (6º último)	

TIPO	DESCRIPCIÓN	COMENTARIO
S076	Cód. error (7º último)	
S077	Cód. error (8º último)	
S078	Cód. error (9º último)	
S079	Cód. error (10º último)	
S080	Part. jug. desde últ. conex. red	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S081	Part. jug. desde cierre puerta	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S082	Part. jug. desde últ. fuera de servicio	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S083	Part. jug. desde últ. pago	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S084	Part. jug. desde últ. control recaud.	Puesta a "0" (Pulsar Restart más de 3 segs.)
S090	Voltaje CPU	
S091	+3.3v	
S092	+5.0v	
S093	+12.0v	
S094	-12.0v	
S095	Voltaje batería 3.20v	
S096	Temperatura del sistema (ºC)	
S097	Temperatura CPU (ºC)	
S098	Temperatura PWM (ºC)	
S100	Denominación de la moneda (décimos)	
S103	Fecha actual	
S104	Hora actual	
S105	Sorteo medio crédito	
S106	Devolución de cambio de monedas	
S107	Devolución de cambio de billetes	
S108	IP ordenador central	
S109	Puerto ordenador central	
S110	Contador electromecánico 1	
S111	Contador electromecánico 2	
S112	Contador electromecánico 3	
S113	Contador electromecánico 4	
S114	Contador electromecánico 5	
S115	Contador electromecánico 6	
S130	Selector de monedas	
S131	Aceptación moneda 1	
S132	Aceptación moneda 2	
S133	Aceptación moneda 3	
S134	Aceptación moneda 4	
S135	Aceptación moneda 5	
S136	Aceptación moneda 6	
S150	Selector de billetes	
S151	Aceptación billete 1	
S152	Aceptación billete 2	
S153	Aceptación billete 3	
S154	Aceptación billete 4	
S155	Aceptación billete 5	
S161	Modelo hopper 1	
S162	Moneda 1 en HP1	
S163	Moneda 2 en HP1	
S164	Tipo de nivel hopper 1	
S165	Nivel float moneda 1 hopper 1	

TIPO	DESCRIPCIÓN
S166	Nivel float moneda 2 hopper 1
S167	Nivel dinero moneda 1 hopper 1
S168	Nivel dinero moneda 2 hopper 1
S169	Nivel dinero total hopper 1
S171	Modelo hopper 2
S172	Moneda 1 en HP2
S173	Moneda 2 en HP2
S174	Tipo de nivel hopper 2
S175	Nivel float moneda 1 hopper 2
S176	Nivel float moneda 2 hopper 2
S177	Nivel dinero moneda 1 hopper 2
S178	Nivel dinero moneda 2 hopper 2
S179	Nivel dinero total hopper 2
S181	Modelo hopper 3
S182	Moneda 1 en HP3
S183	Moneda 2 en HP3
S184	Tipo de nivel hopper 3
S185	Nivel float moneda 1 hopper 3
S186	Nivel float moneda 2 hopper 3
S187	Nivel dinero moneda 1 hopper 3
S188	Nivel dinero moneda 2 hopper 3
S189	Nivel dinero total hopper 3
S190	Vía cajón moneda 1
S191	Vía hopper moneda 1
S192	Vía cajón moneda 2
S193	Vía hopper moneda 2
S194	Vía cajón moneda 3
S195	Vía hopper moneda 3
S196	Vía cajón moneda 4
S197	Vía hopper moneda 4
S198	Vía cajón moneda 5
S199	Vía hopper moneda 5
S200	Vía cajón moneda 6
S201	Vía hopper moneda 6
S210	Idioma de GOS
S300	Versión de Rodillos. Placa 0
S301	Versión de Rodillos. Placa 1
S302	Versión de Ruleta. Placa 0

- Contadores de Juego

TIPO	DESCRIPCIÓN
P001	Créditos jugados
P002	Créditos premiados
P007	Número de partidas jugadas
P012	Partidas premiadas
P021	Número de partidas simples jugadas
P022	Número de partidas dobles jugadas
P023	Número de partidas triples jugadas
P024	Número de partidas cuádruples jugadas
P025	Número de partidas quíntuples jugadas
P026	Balance sorteo medio crédito
P027	Nº de partidas jugadas en sorteo medio crédito
P028	Nº de partidas ganadas en sorteo medio crédito
S001	Nombre del juego
S005	Versión del juego
S007	Porcentaje teórico (configurado)
S008	Porcentaje actual (real)
S029	Porcentaje teórico (configurado) que se está usando
S064	Número de identificación de fábrica
T001	Créditos jugados
T002	Créditos premiados
T007	Número de partidas jugadas
T012	Partidas premiadas
T021	Número de partidas simples jugadas
T022	Número de partidas dobles jugadas
T023	Número de partidas triples jugadas
T024	Número de partidas cuádruples jugadas
T025	Número de partidas quíntuples jugadas
T026	Balance sorteo medio crédito
T027	Nº de partidas jugadas en sorteo medio crédito
T028	Nº de partidas ganadas en sorteo medio crédito

- Contadores Hardware

Valor (ejemplo)	Descripción
2.3.0/2.2/2v029	Titán
2.9.0	HP1
2.9.0	HP2
N/A	HP3
L66S cctalk v1.0	Selector de monedas
NV9031904	Selector de billetes
1.0.2/1.4/1.7	Rodillos inferiores
N/A	Rodillos superiores
0.1.5/0.8/1.6	Ruleta en topper

6.2. Fueras de Servicio

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
1	ALERTA	Desconexión controladora táctil
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
2	SAT	Desconexión llave HASP
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
3	ALERTA	Desconexión módem GPRS
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
4	ALERTA	Desconexión ccTalk Lector billetes
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
5	SAT	Desconexión ccTalk Selector monedas
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
6	SAT	Desconexión ccTalk Pagador 1
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
7	ALERTA	Desconexión ccTalk Pagador 2
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
8	ALERTA	Desconexión contador EM 1
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
9	ALERTA	Desconexión contador EM 2
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
10	ALERTA	Desconexión contador EM 3
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
11	ALERTA	Desconexión contador EM 4
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
12	ALERTA	Desconexión contador EM 5
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
13	ALERTA	Desconexión contador EM 6
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
14	SAT	Desconexión placa interfaz
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
15	SAT	Desconexión lector códigos de barra
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
16	SAT	Desconexión lector tarjetas
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
17	ALERTA	Desconexión lector códigos de barra
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
18	ALERTA	Desconexión lector tarjetas
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
19	ALERTA	Desconexión impresora
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
20	SAT	Fallo en placa interfaz
Subsanar	Revisar conexiones y/o componentes de la placa interfaz y pulsar "Restart"	
21	SAT	Desconexión impresora
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
22	ALERTA	Desconexión luces
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
23	SAT	Desconexión ccTalk Pagador 2 durante pago
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
24	ALERTA	Fallo en placa certificación
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
31	ALERTA	Fallo configuración lector billetes
Subsanar	Revisar configuración lector de billetes y pulsar "Restart"	
32	SAT	Fallo configuración selector monedas
Subsanar	Revisar configuración selector de monedas y pulsar "Restart"	
33	SAT	Fallo configuración pagador 1
Subsanar	Revisar configuración microinterruptores pagador y pulsar "Restart"	
34	ALERTA	Fallo configuración pagador 2
Subsanar	Revisar configuración microinterruptores pagador y pulsar "Restart"	
35	ALERTA	Fallo configuración luces
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
41	ALERTA	Error autodiagnóstico lector billetes
Subsanar	Revisar configuración lector de billetes y pulsar "Restart"	
42	ALERTA	Error autodiagnóstico selector monedas
Subsanar	Revisar selector de monedas y pulsar "Restart"	
50	SAT	Faltan monedas tipo 1 pagador 1
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
51	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar	Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
52	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar	Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
53	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
55	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
56	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
57	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
58	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 1
Subsanar	Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"	
59	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar	Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"	

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
60	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
61	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
62	SAT	Sensor salida monedas pagador 1 permanentemente activado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
63	SAT	Sensor salida monedas pagador 2 permanentemente activado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
64	SAT	Salida monedas pagador 1 con pagador parado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
65	SAT	Salida monedas pagador 2 con pagador parado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
66	SAT	Todos los hoppers deben ser del mismo tipo
Subsanar		Revisar los pagadores y la fase de configuración de hoppers, y pulsar "Restart"
67	SAT	Balance de monedas de test incorrecto
Subsanar		Restaurar el balance a 0 en las fases de test "Test Hardware-Circuito de Monedas-Test de Carga y Descarga" o en "Test Hardware-Circuito de Monedas-Test de Pagadores". A continuación, pulsar "Restart"
68	SAT	Falta configurar la moneda de 0,10
Subsanar		Configurar moneda y pulsar "Restart"
69	SAT	Falta configurar la moneda de 0,10 o de 0,20
Subsanar		Configurar monedas y pulsar "Restart"
71	ALERTA	Reset lector billetes
Subsanar		Revisar lector billetes y pulsar "Restart"
72	ALERTA	Reset selector monedas
Subsanar		Revisar selector de monedas y pulsar "Restart"
73	ALERTA	Reset pagador 1
Subsanar		Revisar pagador y pulsar "Restart"
74	ALERTA	Reset pagador 2
Subsanar		Revisar pagador y pulsar "Restart"
75	ALERTA	Reset luces
Subsanar		Revisar placas laterales de luces y pulsar "Restart"
80	SAT	Irregularidad en selector de monedas
Subsanar		Revisar selector de monedas y pulsar "Restart"
81	ALERTA	Irregularidad en lector de billetes
Subsanar		Revisar lector de billetes y pulsar "Restart"
82	ALERTA	Apilador lector de billetes lleno
Subsanar		Revisar y/o vaciar Stacker lector de billetes y pulsar "Restart"
83	ALERTA	Atasco en lector de billetes
Subsanar		Revisar lector de billetes y pulsar "Restart"
84	ALERTA	Funcionamiento incorrecto en mecanismo de retorno de monedas
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart" IMPORTANTE: tras presionar el pulsador de devolución y transcurrido el timeout establecido, debe activarse el micro de fin de carrera

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
85	ALERTA	Bloqueo del lector de billetes
Subsanar	Revisar lector de billetes y pulsar "Restart"	
86	ALERTA	Atasco en apilador de billetes
Subsanar	Desatascar apilador y/o billete y pulsar "Restart"	
90	SAT	Error de comunicación
Subsanar	Revisar conexión del Host y pulsar "Restart"	
91	SAT	Desconexión host Jackpots
Subsanar	Revisar conexión del host y pulsar "Restart"	
92	ALERTA	Error en el puerto de serie
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
100	SAT	Ausencia o fallo de acceso a la EEPROM
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
101	SAT	Fallo SRAM
Subsanar	Revisar placa interface y pulsar "Restart"	
102	SAT	Memoria NV sin formato
Subsanar	Cambiar memoria NV (SRAM o E2PROM) por otra formateada suministr. por Serv. Post-Venta	
103	SAT	No hay espacio en memoria NV para el juego
Subsanar	La memoria no puede almacenar más de 4 juegos. Pulsar "Restart"	
104	SAT	Versión de juego incompatible
Subsanar		
105	SAT	Números de serie distintos en SRAM, EEPROM y HASP
Subsanar	Revisar llave HASP y placa interface y pulsar "Restart"	
106	SAT	Corrupción datos SRAM y EEPROM
Subsanar	Revisar placa interface/módulo E2prom y pulsar "Restart"	
107	SAT	Funcionamiento incorrecto de SRAM o EEPROM
Subsanar	Cambiar memoria NV (SRAM o E2PROM) por una formateada suministr. por Serv. Post-Venta	
108	ALERTA	Arranque desde EEPROM por corrupción en SRAM
Subsanar	Revisar SRAM y batería. En caso de avería, sustituirlas por las suministr. por Serv. Post-Venta	
109	SAT	Faltan juegos en el disco duro
Subsanar		
110	SAT	Llave HASP no compatible con juego
Subsanar	Revisar llave HASP instalada en contadores de servicio y pulsar "Restart"	
111	SAT	Error datos llave HASP
Subsanar	Revisar llave HASP y pulsar "Restart"	
112	SAT	Código de comunidad inválido
Subsanar	Revisar llave HASP o instalar una con el código correcto de com. autónoma y pulsar "Restart"	
113	SAT	Más de una llave HASP con juego principal
Subsanar	Verificar los datos grabados en las llaves HASP	
114	SAT	Juego incompatible con paquete de juegos
Subsanar	Verificar los datos grabados en las llaves HASP	
115	SAT	No se ha encontrado llave HASP
Subsanar	Verificar los datos grabados en las llaves HASP	
116	SAT	Versión de GOS incompatible
Subsanar	El juego que provoca el error no puede ser instalado en esta máquina	
117	ALERTA	Faltan juegos en el disco duro
Subsanar	Volver a instalar juegos en el disco duro y pulsar "Restart"	
118	SAT	Más de una llave HASP con al menos un juego único
Subsanar	Dejar conectada solamente la llave Hasp que corresponda con el juego único instalado	

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
120	ALERTA	Desviación de porcentaje
Subsanar	Revisar contadores de Servicio o Estadísticos de juego y pulsar "Restart"	
130	SAT	Impresora pagos. Error interno
Subsanar	Revisar impresora y pulsar "Restart"	
131	SAT	Impresora pagos. No hay papel
Subsanar	Revisar depósito de papel y pulsar "Restart"	
132	SAT	Impresora pagos. Desconexión durante pago
Subsanar	Revisar conexión impresora y pulsar "Restart"	
133	SAT	Impresora pagos. No se detecta
Subsanar	Revisar conexión impresora y pulsar "Restart"	
140	SYS	Error interno
Subsanar	Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS140 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" más de 10 segs.	
142	ALERTA	Error externo a GOS
Subsanar	Pulsar "Restart"	
144	ALERTA	Borrados juegos del disco duro
Subsanar	Pulsar "Restart"	
145	SYS	Error de secuencia
Subsanar	Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS140 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" más de 10 segs.	
146	ALERTA	Secuencia inválida
Subsanar	Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS140 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" más de 10 segs.	
150	ALERTA	Temperatura del sistema demasiado alta
Subsanar	Revisar ventiladores, rejillas de ventilación, etc. y pulsar "Restart"	
151	ALERTA	Temperatura de la CPU demasiado alta
Subsanar	Revisar CPU, ventiladores, rejillas ventilación, etc. y pulsar "Restart"	
152	ALERTA	Temperatura de la PWM demasiado alta
Subsanar	Revisar F.A., ventiladores, rejillas ventilación, etc. y pulsar "Restart"	
153	ALERTA	Ventilador de la CPU demasiado lento
Subsanar	Revisar ventilador, configuración de la velocidad, etc. y pulsar "Restart"	
154	ALERTA	Ventilador del sistema demasiado lento
Subsanar	Revisar ventilador, configuración velocidad, etc. y pulsar "Restart"	
155	ALERTA	Tensión de entrada a la CPU incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
156	ALERTA	Tensión de entrada +3.3V incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
157	ALERTA	Tensión de entrada +5V incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
158	ALERTA	Tensión de entrada +12V incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
159	ALERTA	Tensión de entrada -12V incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	
160	ALERTA	Tensión de la batería incorrecta
Subsanar	Revisar conexiones y pulsar "Restart"	

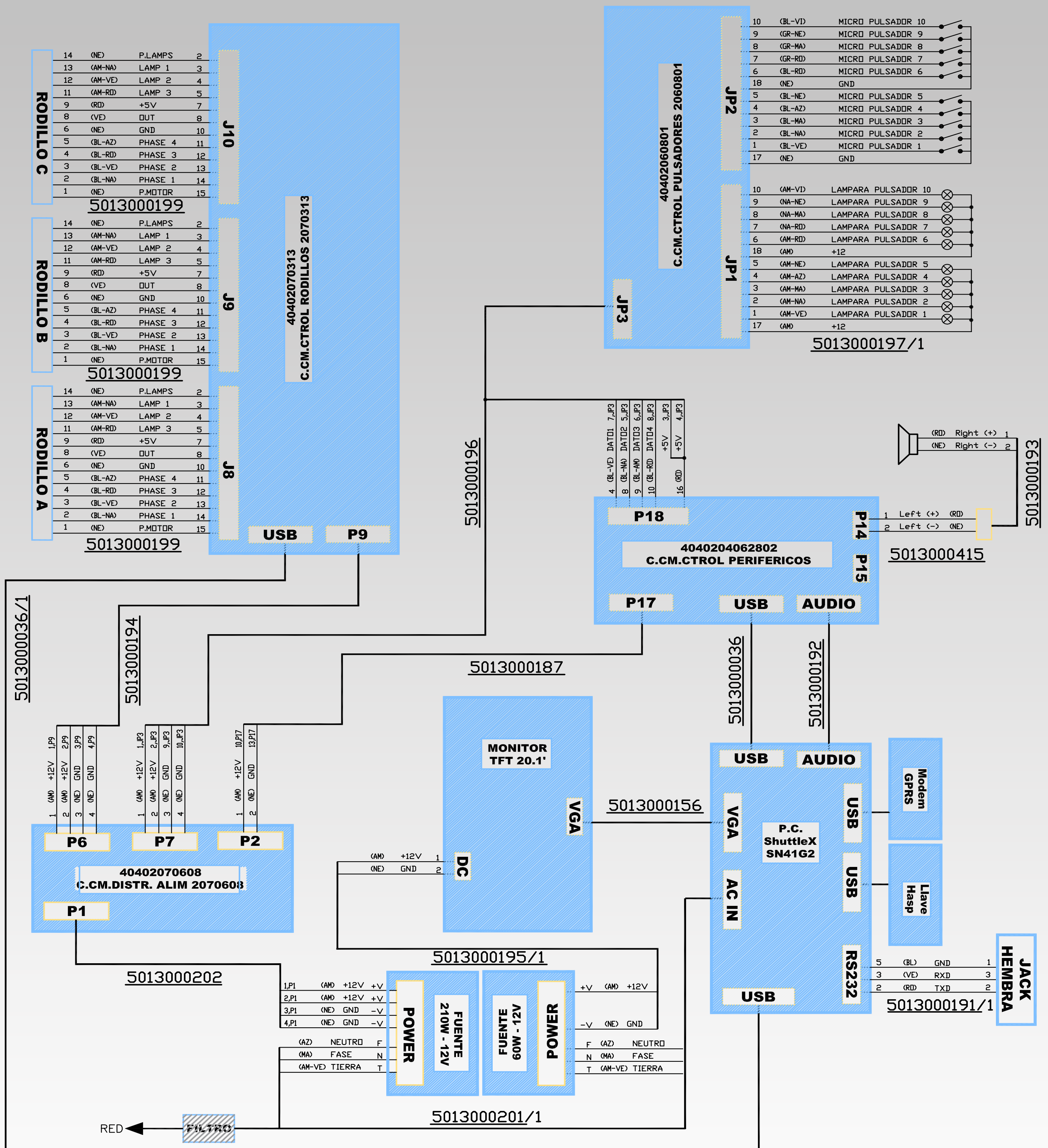
ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
170	ALERTA	Scripts de conexión del GPRS dañados
Subsanar	Reinicializar conexión GPRS y pulsar "Restart"	
171	ALERTA	No se pueden actual. los scripts de conexión del GPRS
Subsanar	Reinicializar conexión GPRS y pulsar "Restart"	
172	ALERTA	No se puede determinar el estado de la conexión
Subsanar	Reinicializar conexión GPRS y pulsar "Restart"	
180	SAT	Atasco permanente en pagador 1
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
181	SAT	Atasco permanente en pagador 2
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
182	SAT	Motor pagador 1 no responde
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
183	SAT	Motor pagador 2 no responde
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
184	SAT	Avería en fotodiodo detección salida mnds pagador 1
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
185	SAT	Avería en fotodiodo detección salida mnds pagador 2
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
186	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 1
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
187	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 2
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
188	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 1
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
189	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 2
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
190	SAT	Avería en opto gatillo pagador 1
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
191	SAT	Avería en opto gatillo pagador 2
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
192	SAT	Placa de rodillos 1 desconectada
Subsanar	Revisar la placa de rodillos y pulsar "Restart"	
193	SAT	Placa de rodillos 2 desconectada
Subsanar	Revisar la placa de rodillos y pulsar "Restart"	
194	SAT	Placa de rodillos 1. Fallo en rodillo IZQUIERDO
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
195	SAT	Placa de rodillos 1. Fallo en rodillo CENTRAL
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
196	SAT	Placa de rodillos 1. Fallo en rodillo DERECHO
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
197	SAT	Placa de rodillos 2. Fallo en rodillo IZQUIERDO
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
198	SAT	Placa de rodillos 2. Fallo en rodillo CENTRAL
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
199	SAT	Placa de rodillos 2. Fallo en rodillo DERECHO
Subsanar	Revisar los rodillos y pulsar "Restart"	
200	ALERTA	Dispositivo de luces no libre
Subsanar	Revisar conexión o subsanar avería placa interfaz y pulsar "Restart"	
201	SAT	Error de configuración de Rodillos
Subsanar	Revisar configuración y pulsar "Restart"	
202	SAT	Error de configuración de Ruleta
Subsanar	Revisar configuración y pulsar "Restart"	

ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
205	ALERTA	Desconexión luces
Subsanar	Revisar la conexión de las luces y pulsar "Restart"	
210	ALERTA	Error cristal táctil
Subsanar	Pulsar "Restart"	
211	ALERTA	Error controladora táctil
Subsanar	Pulsar "Restart"	
220	ALERTA	Error contador negativo
Subsanar	Revisar contadores y pulsar "Restart"	
221	SYS	Error overflow en contador
Subsanar	Contactar con Servicio Técnico	
230	SAT	Placa de Ruleta 1 desconectada
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
231	SAT	Placa de Ruleta 1. Fallo en Ruleta.
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
300	ALERTA	Desconexión ccTalk pagador 3
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
301	SAT	Desconexión ccTalk pagador 3 durante pago
Subsanar	Revisar conexión y pulsar "Restart"	
302	ALERTA	Fallo configuración pagador 3
Subsanar	Revisar configuración microinterruptores pagador y pulsar "Restart"	
303	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar	Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
304	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar	Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"	
305	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o repara avería pagador y pulsar "Restart"	
306	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar	Reponer monedas, desatascar bóveda o repara avería pagador y pulsar "Restart"	
307	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar	Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"	
308	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar	Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"	
309	SAT	Sensor salida monedas pagador 3 permanentemente activado
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
310	SAT	Salida monedas pagador 3 con pagador parado
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
311	ALERTA	Reset pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
312	SAT	Atasco permanente en pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
313	SAT	Motor pagador 3 no responde
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
314	SAT	Avería en el fotodiodo detección salida monedas pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
315	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	

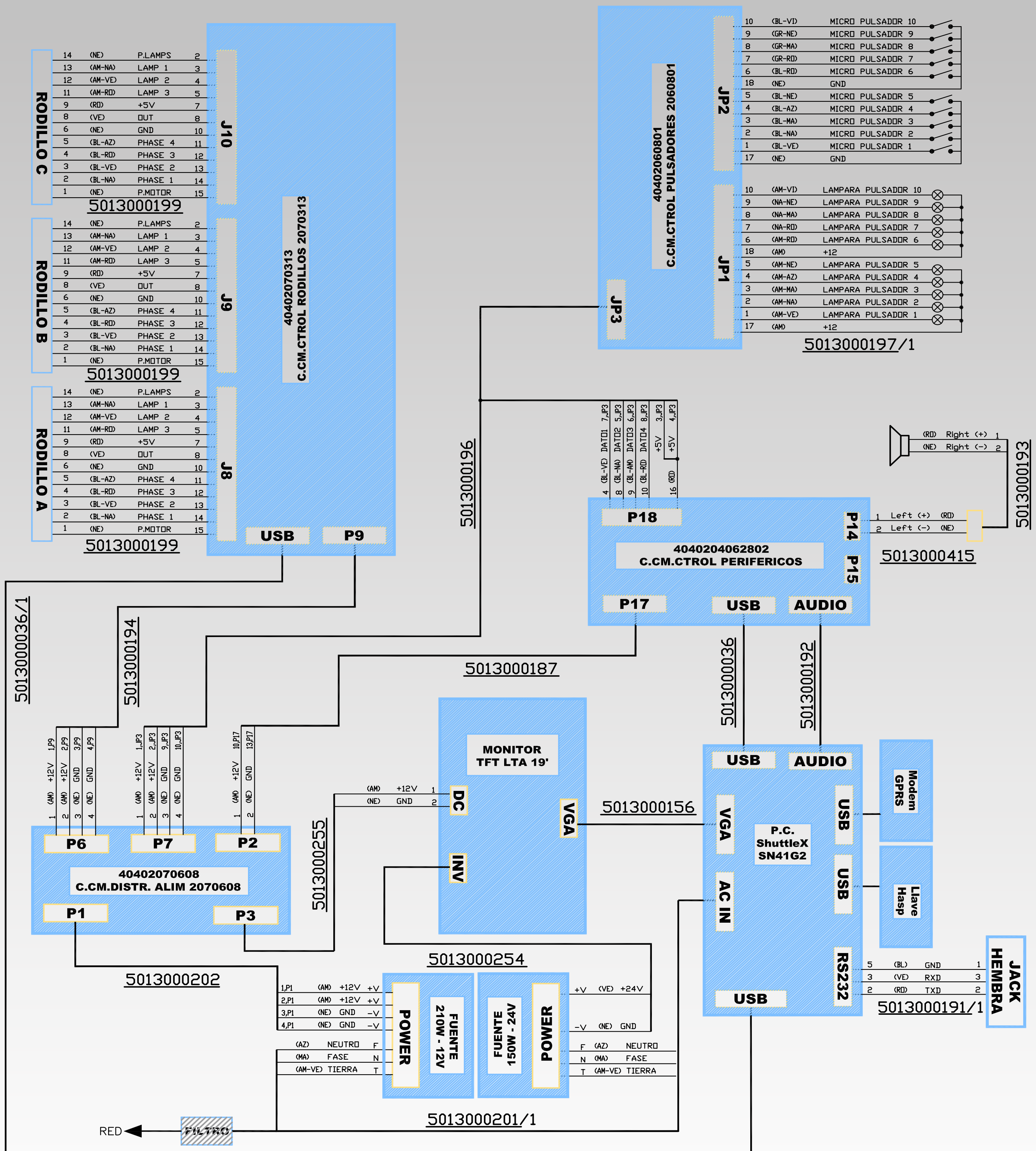
ERROR	TIPO	DESCRIPCIÓN
316	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
317	SAT	Avería en opto gatillo pagador 3
Subsanar	Revisar pagador y pulsar "Restart"	
318	SAT	Corriente máx. excedida en pagador 1
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
319	SAT	Corriente máx. excedida en pagador 2
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
320	SAT	Corriente máx. excedida en pagador 3
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
321	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 1
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
322	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 2
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
323	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 3
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
324	SAT	Corto-circuito durante reposo en pagador 1
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
325	SAT	Corto-circuito durante reposo en pagador 2
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
326	SAT	Corto-circuito durante reposo en pagador 3
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
327	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 1
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
328	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 2
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
329	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 3
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
330	SAT	Hopper 1 instalado diferente al configurado
Subsanar	Pulsar “Restart” y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina	
331	ALERTA	Hopper 2 instalado diferente al configurado
Subsanar	Pulsar “Restart” y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina	
332	ALERTA	Hopper 3 instalado diferente al configurado
Subsanar	Pulsar “Restart” y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina	
333	SAT	Hopper 1 no acepta pagos
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
334	ALERTA	Hopper 2 no acepta pagos
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	
335	ALERTA	Hopper 3 no acepta pagos
Subsanar	Subsanar avería y pulsar "Restart"	

6.3. Conexionado General

CONEXIONADO OPCION PANTALLA 20.1"



CONEXIONADO OPCION PANTALLA 19"



40402070608
C.CM.DISTR. ALIMENT.
P3
P8
P4

5013000188

RODE "U"
HP1
RODE "U"
HP2
RODE "U"
HP3

(BL-NE) DATA CCTALK 3,HPB
(NE) GND 1,HPB
(NE)
(AM) +12V HP1 2,HPB
(AM)

(BL-NE) DATA CCTALK 3,HPB
(NE) GND 1,HPB
(NE)
(AM) +12V HP2 2,HPB
(AM)

(BL-NE) DATA CCTALK 3,HPB
(NE) GND 1,HPB
(NE)
(AM) +12V HP3 2,HPB
(AM)

50412071015
C.CI.ILUM.DER.MLTO SUP
J1
J2

2 (NE) GND 2,P8
1 (AM) +12V 1,P8

4,P8 (NE) GND 10 10
3,P8 (NE) GND 7 7
14,P8 (AM-NE) HP3 LLENO 6 6
10,P8 (AM-MA) HP2 LLENO 5 5
9,P8 (AM-NE) HP1 LLENO 4 4
1,P27 (BL-NE) DATA CCTALK 3 3
1,P4 (AM) +12V 2 2
4,P4 (NE) GND 1 1
11

HPA / B

5013000203

4,HPB (AM-NE) Hopper Lleno HP1
5,HPB (AM-MA) Hopper Lleno HP2
6,HPB (AM-NE) Hopper Lleno HP3
7,HPB (NE) GND

5013000223/1

J1
J2
50412070427
C.CI.ILUM.ZIP IDENT.JUEGO

L66S CCTalk
1,P27 (BL-NE) DATA CCTALK
6,P4 (NE) GND
3,P4 (AM) +12V
SELECTOR MONEDAS

NV10 CCTalk
1,P27 (BL-NE) DATA CCTALK
5,P4 (NE) GND
2,P4 (AM) +12V
LECTOR BILLETES

5013000223/1

J2
J2
50412071016
C.CI.ILUM.IZQ.MLTO SUP

5013000189/1

11,P12 (BL-GR) M.F.C.DEVOL. 3
12,P12 (NE) GND 4
13,P12 (NA-GR) MOTOR GND 2
14,P12 (AM) MOTOR SIGNAL 1
MOTOR DEVOLUCION

5013000224

5013000188

1,P9 (AM-NE) CONTADOR 1
2,P9 (AM-MA) CONTADOR 2
1,P3 (AM) +12V
8,P9 (NE) GND
9,P9 (BL-NE) MICRO PUERTA INFERIOR
6,P10 (NE) GND
5,P10 (BL-MA) MICRO PUERTA SUPERIOR
1,P10 (BL-NE) TEST
2,P10 (BL-RO) RESTART
4,P10 (NE) GND

1,P3 (AM) +12V
2,P3 (NE) GND
VENTILADOR

1,P3 (AM) +12V
2,P3 (NE) GND
VENTILADOR

5013000206

5013000204/2

P18
P17
P12
P9
P10
4040204062802
C.CM.CTROL PERIFERICOS
J19
P11

J1
J2
50412070425
C.CI.ILUM.ZIP PG.DCHA. 070425

3,P11 (AM-NE) LAMPARA DEVOLUCION
4,P11 (AM) +12V

1,P11 (BL-NE) PULSADOR DEVOLUCION
2,P11 (NE) GND

1 (AM) +12V 1,P8
4 (NE) GND 2,P8
1 (BL-VE) CLK 1,J19
2 (BL-AZ) DATO 2,J19
3 (BL-VD) STROBE 3,J19
5 (NE) GND 5,J19

5013000207

50412070423
C.ILUM.ZIP AUTO AVANCES
J1
J2

J4
J3
50412070424
C.CI.ILUM.ZIP PG.IZQ. 070424
J1
J1

5013000198

J1
50412070426
C.CI.ILUM.ZIP PG.J.SUP. 070426

5013000208

GiGames S.L.
Polígono Industrial Santa Margarida II
Avda. Can Jofresa 69
08223 Terrassa (Barcelona)
Tel. Comercial: 93 590 17 82
Tel. SPV: 902 430 276
e-mail: comercial@gigames.es
www.gigames.es

Edición: Octubre 2009
5091000039/6